GIOCHI PER NINTENDO • SEGA

GAME POWER

SPED.ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 MI

L'ESTATE DEL SATURN: ATLANTIS, RESIDENT EVIL E DISCWORLD 2!!!

STAR FOX 64
FINALMENTE È ARRIVATO!



BOMBERMAN
IL BOMBARALO A 32 BIT



Help
TUROK:DINOSAUR HUNTER

Luglio
63
L. 7.000



Evoluzione COMPUTERS & GAMES srl

C.so Francia, 11/bis - 10138 TORINO
Tel. 011/ 43.43.110
Fax 011/ 43.45.931

NINTENDO64

GENERE	TITOLO
RPG	ZELDA 64
PLATFORM	TROUBLEMAKERS GO GO
RACING	MULTI RACING CHAMPIONSHIP
RACING	REV LIMIT
ACCESS.	ADATTATORE UNIV. EURO-USA-JAP
ACCESS.	JOYPAD ORIGINALE ULTRA 64
ACCESS.	MEMORY CARD
3D ACTION	BLAST DOZER
3D ACT/ADV	DOERAMON
RACING	F1 GRAN PRIX
SPORT	FIFA J LEAGUE
SPORT	PERFECT ELEVEN
SIMULATOR	PILOTWINGS
E	STARFOX 64+ ACCESS. JOY
3D SHOOT	WAVE RACE

PlayStation

GENERE	TITOLO
ACT/RPG	FINAL FANTASY TACTICS
PUZZLE	PUZZLE ARENA TOSHINDEN
SPORT	FORMATION SOCCER 97
RACING	THE ROAD TO FRANCE
2D FIGHT	ZERO DIVIDE 2
3D SHOOT	TIME CRISIS + GUN
2D FIGHT	GUNDAM BATTLE MASTER
2D FIGHT	KING OF FIGHTER 96
3D FIGHT	STREET FIGHTER EX PLUS
ACCESS	ADATTATORE UNIV. S KEY 2
FIGHT	DX HIRD
FIGHT	GROOVE ON FIGHT
FIGHT	GROOVE ON FIGHT + RAM
SIM	GUNDAM SIDE STORY 3
ACTION	GUNDAM Z
SPARAT	MACROSS
PLATFORM	METAL SLUG
PLATFORM	METAL SLUG W/RAM
PUZZLE	PUYO PUYO 3
PUZZLE	PUZZLE BUBBLE 3
PUZZLE	SAKURA WARS COLOUMNS
SPARAT	SKULL FANG
3D FIGHT	SKY TARGET
SPORT	VICTORY GOAL 97

SEGA SATURN

GENERE	TITOLO
ACTION	SONIC JAM
FIGHT	WAKU WAKU 7
FIGHT	WAKU WAKU + RAM
RPG	LUNAR SILVER STAR STORY
SPARAT.	THUNDER FORCE V
SPARAT.	THUNDER FORCE V LIMITED
ACT/RPG	SAMURAI SHOWDOWN RPG
2D FIGHT	MARVEL SUPERHEROES
3D ACTION	BIO HAZARD DASH
PLATFORM	ROCKMAN 4
3D FIGHT	LAST BRONX
AIR SIM	ACE COMBAT 2
FIGHT	ASUKA 120% BURNING
FIGHTING	BUSHIDO BLADE
RACING	CHORO Q 2
PLATFORM	DRACULA X
FIGHTING	FIGHTER IMPACT
RPG	FINAL FANTASY 4
RACING	FOUR WHEEL DRIVE
ACTION	GUNDAM 0079
RACING	MAX RACER
RACING	MEGAMAN KART
SPARAT.	RAIDEN DX
PICCHIAD.	RANMA 1/2
SPARAT.	RAY STORM
RACING	RUNABOUT

COGNOME...NOME...

INDIRIZZO...CITTA'..............................PROV............

TEL...ETA'...........................PROFESSIONE..............................

CONSOLE POSSEDUTA / PC...

☐ SI. DESIDERO RICEVERE LA MAGLIETTA* EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES

☐ SI. DESIDERO RICEVERE L' ELENCO COMPLETO DEI TITOLI DISPONIBILI

*FINO ESAURIMENTO SCORTE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

http: // www.evoluzione.it
e-mail: evo_cg@evoluzione.it

La rivista di computer che ti fa capire tutto. Dalla prima all'ultima parola


L. 8.000
IL MIO COMPUTER
LUGLIO
CD-ROM: E' ORA DI CAMBIARE
6 LETTORI ULTRAVELOCI PROVATI PER VOI
MENSILE - ANNO 2 N. 7 (18) - LUGLIO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO
TRUCCHI SEGRETI E PREZZI PER TRASFORMARE IL TUO COMPUTER DI OGGI IN UNA MACCHINA PER IL FUTURO
COME AVERE UN COMPUTER PIU' POTENTE SENZA CAMBIARLO
SOLO 750.000 LIRE E FUNZIONA ALLA GRANDE: E' LA STAMPANTE LASER PIU' PICCOLA DEL MONDO
COME COLLEGARE IL TUO PC A QUELLO DI UN AMICO

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 8.000

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI



DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

HANNO COLLABORATO
Andrea Cotta, Tiziano Toniutti, Mattia Ravanelli, Max Ferrari, Claudio Tradardi, Giorgio Baratto

CONSULENZA GRAFICA
Gian Vittorio Cutrì, Luca Patrian

EDITORE
Il Mio Castello International Srl
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata:
Autorizzazione Tribunale di Milano
n°784 del 23/11/91
prezzo di copertina L. 7000 arretrati L.14000

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

PUBBLICITA'
Walter Longo 02-67131263

FOTOLITO
Typing - Milano

STAMPA
Canale – Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

GAME POWER

SOMMARIO 63

LA COPERTINA
ATLANTIS È UNO DEI MOLTI TITOLI CHE USCIRANNO TRA POCO PER SATURN



SATURN BOMBERMAN
PAG. 36
IL MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER DISPONIBILE PER IL 32BIT SEGA



L'APPOSTA
PAG. 6
TIZIANO "ZZAPECAR" TONIUTTI VA IN VACANZA E CI LASCIA CON IL MEGLIO DELL'APPOSTA

Help

LA PRIMA PARTE DELLA SOLUZIONE DI UNO DEI PIÙ BEI GIOCHI PER NINTENDO 64: TUROK: DINOSAUR HUNTER



GIOCHI RECENSITI

SATURN









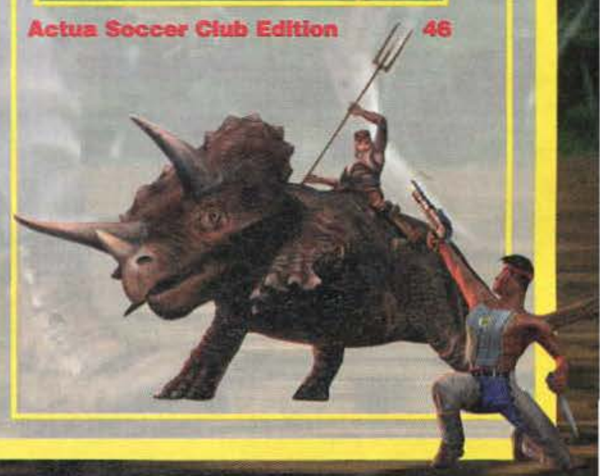
NEWS

L'EVOLUZIONE A 64 BIT DEL BUON VECCHIO SPARATUTTO PER SNES



IN ASSOLUTO IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO DI TUTTI I TEMPI





DAL 1 LUGLIO E' IN EDICOLA LA NUOVA RIVISTA CHE TI FARÀ PROVARE EMOZIONI SCONOSCIUTE.

A SOLE 9.900 LIRE CON IL CD-ROM COMPRESO NEL PREZZO





DAL 1 LUGLIO GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARÀ MAI PIÙ LA STESSA COSA...

...solo per chi avrà letto la nuova rivista e provato il nuovo CD-ROM.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LUGLIO

SPECIALE
12 GIOCHI DA PROVARE SUL CD ROM IN REGALO



TRUCCHI E SEGRETI PER VINCERE LA GUERRA CONTRO GLI ALIENI

MENSILE - ANNO 1 N.3 - LUGLIO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

L'APPOSTA

Come ogni buon italiano sa perfettamente, prima delle vacanze, bisogna dimagrire, per poter sfoggiare in spiaggia un fisico asciutto. Come ogni buon italiano non riesce a fare, in controtendenza netta, GP perde effettivamente peso. Come avrete potuto notare già dal numero scorso, siamo di certo la rivista che sfoggia la linea più da top model di tutte quelle reperibili in edicola e un po' di rassodamento sembra che d'estate aiuti. Tra l'altro in questa forma GP si arrotola meglio ed è più facile da portare in spiaggia per sventolarsi. Comunque, mantenere la linea è dura per tutti, richiede enormi sacrifici e una grande forza di volontà, quindi non vi garantiamo che sapremo restare in forma molto a lungo. Perdonateci, se potete.

Zzapecar

PS : da questo mese l'Apposta sarà curata da Zzapecar (con il patrocinio di Zzave). Apecar is dead, long live Zzapecar!



L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

Questo mese, le quattro pagine dell'Apposta, ospiteranno il lungo ma ottimo GP BLOB del prodigo Luca Zanardo. È un succo assolutamente squisito di anni di Apposta, che toglie purtroppo spazio ad altre lettere che ci ripromettiamo di pubblicare al più presto. È tutto, buone escoriazioni, e godetevi il GP BLOB all'ombra di qualche bella sgnacchera o analogo reciproco. Un consiglio saggio dalla Redazza prima di chiudere: la pazienza è la virtù dei lettori.

GP BLOB
UN ANNO DI POSTA RACCOLTO DA LUCA ZANARDO

- Ave a te o catalitica motocarrozzetta (Marco Cisana)53
- Ieri sono salito per la prima volta su un Ape 500: Dio, è stata assolutamente un'esperienza indimenticabile, ora capisco perché hai deciso di chiamarti così... (Giuseppe Conti)45
- C'è l'Ape a pedali che non è malaccio (Ape)29
- E te ti aspetto con la tua Apetta truccata a fare le corse (Luca Ignese)26
- Meglio il mio Porche, no quello co le rote, quello co le zampe (Ape)26
- Ma su una cosa non transigo, ovvero che all'Ape nazionale vengano stroncate le ruote (Luigi Parlato)47
- ...Oltre a sorbirvi le recensioni dei pezzi di ricambio per l'Ape Poker (Ape)26

- Rimpinzate il dindarolo (Ape)26
- Noio vulevon savuar se, come, quando, quanto uscirà il plotter ad aghi di pino per Ultra 64, periferica questa utile per simulazioni di morra cinese, forza quattro e un due tre stella. Ma soprattutto se Miyamoto ha abbandonato l'idea di convertire (al buddismo tracyzzato) "S. Pasquale Adventure Uber Alles Everybody Catarsi", per Bravo Simaq (piegato in quattro) (Daniele Malavoglia)40

- Non me ne frega una cipolla (Ariel 72)41
- Chun-Li (di SF II), è vero che ha una gamba di ferro? (Anonimo)23
- Come no. Ogni sera la smonta e ci mette l'antiruggine. (Ape)23
- Uscirà mai uno scooter da collegare alle console? (Marco Canossa)24
- È in giro un prototipo di Ape 125 furgonato ma non ha il tasto "select" (cioè, ce l'ha ma è rotto) (Ape)24
- Le reti si gonfiano? (Giuseppe Franzo)23
- Le reti si gonfiano solo se le pompi di brutto. Sorry (Apecar)23
- Come mai la vostra posta si chiama Bovas' Hard Cafe? (Marco Canossa)24
- Perché la loro è sottotitolata "Game Power Coffee Shop" (Ape)24
- *PhantasmaGoria* parla del defunto ministro? Hai l'elenco delle fatalities per Windows 95? (Alberto Realtime)47

- La miglior fatality per Windows 95 che io conosca consiste nel premere in rapida sequenza i tasti F, O, R, M, A, T, e poi seguire con un veloce colpo di Enter. Il risultato è spettacolare per quanto ci sia poco sangue. Per il resto, tu conosci ministri viventi? (Ape)47
- Ditemi il miglior gioco di guida e picchiaduro per Saturn e Playstation (Lorenzo)46
- Si dice "per piacere", comunque (Ape)46
- Rimpinzate il dindarolo (Ape)26
- Mi sono stufato di entrare in un negozio, alleggerire il portafoglio di 180.000, arrivare a casa, installare il gioco e, in partenza, venire fermato da: COMPRATIUNAPSX.EXE ha causato un errore di protezione generale nel modulo FF0:F12, errore di protezione generale nel modulo FCF:F00 Chiudere tutte le applicazioni e uscire da Windows... (Francesco Bernardini)49
- Andate a lavorare se volete buscarvi il pane e le Playstation (Infernet)38
- Nei giochi vogliamo sangue e la violenza viene istigata inneggiando alla guerra! E ora addirittura una pubblicità che "sbatte la Bosnia nella tua PlayStation!" (Andrea Bettacchioli)45
- È vero, preferiamo la PS-X... (Ape)43
- Ci stanno facendo due boccioni con la storia che noi preferiamo il PS-X e scatarriamo sul Saturn (Ape)40
- Il 3DO è una macchina davvero incredibile: secondo me alla fine si imporrà come secondo standard, appena sotto al PC-CD ROM (Ape)30
- Game Power porta iella (Ape)27
- Tornando al discorso hardware l'U64 sembra una versione neanche troppo pompata della Playstation (Roberto Macchi)50
- "Long may you run", disse il programmatore al programma appena debuggato (Ape)47
- Se può consolarti, esistono Pace Maker a 64 bip (Ape)23
- Io mi ricordo che la gente si lamentava quando i giochi per C64 costavano 19.900 lire, e pure quando ne costavano 12.000 (Ape)32
- L'unica buona risposta è "fatevi la permanente e la tintura nera" e spacciatevi per Riccardo Albini, girate qualche negozio e tentate l'estorsione di un qualsiasi 32 bit (tranne il CD32, sennò siete Albini davvero) (Ape)42
- Trip Hawkins evidentemente non è un mito come credevo, ma una vera testa di c**** che pensa solo a salvare il c*** invece di spingere in alto la sua creazione nera! (Carlo D'Angio)48
- Credi? Secondo me tutti gli altri parlano senza asterischi (Ape)48
- E state calmi, e state bboni, fa pure caldo (Ape)41
- Comunque continuo a pensare che dovreste recensire sulla vostra rivista nuove marche di preservativi oppure nuovi modelli di assorbenti e clisteri, perché vedo che coi videogiochi proprio non ci siamo (Christian Valesch)38
- Ma pensi per lei, pagliaccio e a me dia un C64 (La bestia nera del Bassanese)38
- Mortal Kombat dentro NBA JAM (news, marzo, dal Pizzettaro scalzo) (Marco, Free bird)30
- Hai mai notato che nelle matrici di terzo e quarto ordine se si inseriscono gli elementi di una tabellina qualsiasi il loro determinante sarà sempre zero? (Giorgio Beggiora)36
- Teorema del treruote, si chiama (Ape)32
- Da recenti studi favoriti dal lievitare del mercurio nel barometro, si evince che la qualità della testata aumenta proporzionalmente alla prelibatezza del gelato con cui la si macchia (Ape)51
- Ciò avviene grazie alla dinamica teoria dell'"atemporalità delle intro e specialmente quelle della posta", dislocabili a piacere nello spaziotempo (Ape)39
- Anche perché sono le 3 di febbre e le 39 di mattina o qualcosa del genere, e inizio a vedere la tastiera sfocata (Ape)40
- Piacerebbe a tutti che Edge fosse la norma invece che tanti "mitico", "galattico" e "abbiamo passato la notte in redazione" (uau, una setta! Va di moda, adesso) (Ape)49
- Più si vede e meglio è, al contrario delle gonne (ci piace immaginare, a noi uomini raffinati) (Ape)46
- News, marzo, dal Pizzettaro scalzo (Marco, Free bird)30
- Dovete sapere che il mondo femminile si divide in due grandi categorie: le oche e le deficienti. Le oche sono quelle che a quindici anni sanno tutto della vita e che si riempiono il cervello di roba tipo i Take That e non sanno fare altro che agitare i fianchi davanti a un maschio, mentre le deficienti ascoltano musica rock, giocano coi videogames, adorano i manga e i fumetti in generale, pensano sempre di più di quanto il mondo dia loro il permesso e giocano di ruolo (Daniela Faralli)44
- Chiedetele tutto ma non fatela cucinare, è un consiglio spassionato! (Ape)45
- Perché definire "bipedi" ragazze che semplicemente hanno interessi diversi dai tuoi (a parte la descrizione un po' estrema)? (Alfonso Casaletto)46
- La mia ragazza non gioca a Donkey Kong Country. Ho provato con il Gameboy, col Megadrive, con il 3DO, la PS-X e pure il Saturn, l'unico gioco che veramente le piace è il Campo Minato del Windows (Ape)44
- Fossi davvero bello come dice mia mamma? (Ape)34
- Apecar, perché non recensite anche le attrici? (Uno che conoscete bene)39
- Mandateci reggiseni, autoreggenti, collant, mutandine di pizzo e gupiere (Infernet)38
- La mia vita, per gran parte, è assorbita dai Take That perché detengo uno dei fans club italiani (Alessandra Aledda)46
- I tuoi complimenti allusi e negati erano come piccoli schiocchi di frusta sulla mia schiena arroventata dalla passione (Ape)31
- I videogiochi sono un monopolio dei ragazzi? (Alfonso Casaletto)42
- Vedi, figlio mio, ora ti rivelerò una verità che ti farà abbandonare per sempre i verdi pascoli dell'innocenza: se molte donne giocassero, saremmo fottuti anche lì (Ape)42
- Sebastian Bonacchi vuole i Take That di nuovo insieme per gioire nel vederli ridividersi. Il Marchese aveva ragione, il piacere passa dal dolore (Ape)51
- Anche e specialmente al numero massimo di volte che il nome "Take That" possa apparire sulle pagine di una rivista senza che sul lettore medio si verifichino curiosi effetti dermatologici (Father Tiresias)52
- Sposiamoci subito: non sarò una bellezza ma mi pare che si vada d'accordo e quindi i puntigli estetici lasciano il tempo che trovano (Ape)27
- Lei è caduta dalle nuvole, è svenuta e io ne ho approfittato (Ape)48
- Desidero inoltre chiarire il mio atteggiamento anti-Sega (in che zenzo? NdR) (Marco Sopra)25
- Posso dirti che ho sempre distintamente preferito le gonne ai pantaloni. Se non si rischiasse l'arresto me la metterei volentieri, gli scozzesi non sono fessi e infatti si godono l'arietta fresca (Ape)46
- E comunque, vi dico solo che di tutte le donne che hanno scritto, avessimo visto una dico una fotografia (Ape)48
- Rimpinzate il dindarolo (Ape)26
- Se foste CVG la presente verrebbe indirizzata all'angolo de "il recensore è un beota", ma siete GP e quindi la fiondiamo in quello de "il recensore è un idiota" (grandissimo, NdR) (Fausto Canale)23
- Su queste pagine è già difficile non farsi dare del beota... (Apecar)23
- Caro GP, semo du fratelli de campagna che tra 'na semina e 'n raccolto anno trovato 'l tempo de scrivive e d'arrecavve 'ndono 'n pezzo de cacio abbruzzese che solo qui lo fanno

così bono! (Massimo e Marco)26
- Bella l'idea del Power Fax è ottima (Luca Ignese)26
- Grazie a Stefano Valli per l'*Apegum*, il "ciuingam" ufficiale di Gheim Pauà (Ape)24
- Era Tiziano Toniutti, in arte Apecar, pilastro della rivista di videogame più bella d'Italia, nonché giornalista di prima categoria, dalla smisurata padronanza della lingua madre, l'italiano (Jazz)39
- "Ma quale virtuale cibbespazzio e murtimedia, che si je metti er casco minonno casca dalla sedia" (Ape)40
- Era Tiziano Toniutti, in arte Apecar, pilastro della rivista di videogame più bella d'Italia, nonché giornalista di prima categoria, dalla smisurata padronanza della lingua madre, l'italiano (Jazz)39
- Gradirei poi informare Capitan Findus e la sua ciurma che le sue avventure nell'oceano sono interessanti quanto i capelli di Pippo Baudo e quindi potete anche affondare dignitosamente (Ape)24
- Uomo avvisato, carretto salvato (Toma Ashiba)37
- Malefico per quanto infamico Apecar, quando ho letto che lasciavi l'Apposta m'è venuto un infarto. La mucca Carolina è svenuta, Basilatto il gatto è andato in catalessi, e con lui Carletto il galletto per rispettare la "Par con Micio" (voglio un cerotto, NdR) (Anonimo)41
- Ci sono anche persone come questa. È giusto che i lettori sappiano. E chissà come sarà il padre. (Ape)25
- News, marzo, dal Pizzettaro scalzo (Marco, Free bird)30
- Questo mese la lettera di Gatto Feroce aveva guadagnato all'autore le unghie dei piedi di Random (che non le decurtava dall'ultimo bagno, che non avveniva dall'ultimo cambio di mutande, che non avveniva da... bah, digressioni) (Ape)40
- Quello di Conegliano è l'unico lettore a cui GP abbia mai spedito un panettone (Ape)35
- Ma cosa si mangia, a Conegliano? (Ape)32
- È possibile please, mettere vicino alla lettera un effetto grafico tipo TIMBRO con la scritta MADE IN CONEGLIANO, eddai eddai, thanz (Bad Cat)33
- Le lettere dell'Uomo di Conegliano fanno sempre la loro figura (Ape)33
- L'uomo del futuro invece deve smetterla di scrivere "giuochi" invece di giochi perché mi ricorda Manzoni e mi blocca il metabolismo (Ape)24
- Niente di personale, ma le cose sono due: o si rade tutti insieme al suolo Conegliano Veneto, o vado io da solo e faccio qualcosa (F. Molaro)35
- Ancora una volta abbiamo dimostrazione che Conegliano ha tutti i requisiti per diventare capitale (Ape)36
- L'ufficio postale di Conegliano sembra essere popolato da mangiapane a tradimento che timbrano tre francobolli e quindici no (Ape)35
- Ancora una volta abbiamo dimostrazione che Conegliano ha tutti i requisiti per diventare capitale (Ape)36
- Piaggio onde non taggio le infinite lame che Ultraman giudicò fatali. Foscolo riveduto e corretto (Gatto Feroce)40
- Il gattaccio vero fa le fusa al padrone di turno per scroccare una grattata, lo sappiamo tutti, e quello di Conegliano non può e non deve fare eccezione. (Ape)42
- Con Apecar è finita un'era, quella dell'uomo di Conegliano (Infernet)38
- Uomo avvisato, carretto salvato (Toma Ashiba)37
- Leggete Game Power da una vita e ancora nessuno vi ha fermato per strada per darvi un bacio in fronte? (Ape)27
- No, perché io ho un muflone (Random) e potremmo organizzare qualcosa di più eccitante del solito bigliardino (Ape)33
- La posizione di un lettore come me, uno qualunque, in questo caso è che tu sia masochista (Pino Vinciotti)36
- Dietro un grande uomo c'è sempre una grande donna. E dietro una grande donna c'è sempre un grande padre. E dietro un grande padre c'è sempre un nonno gigante che fa paura solo l'ombra (Ape)47
- Ti sei mai chiesto (come me) il motivo per il quale non si è ancora sviluppato un mercato dell'antiquariato dei videogame? (Lorenzo@gfi.it)51
- Niente Tagliaerbe quindi, al massimo un tagliaunghie arrugginito (Ape)35
- Pacciani è un mostro di fine livello? Porta fortuna calpestare un Jaguar? (Alberto Realtime)45
- Noi guardiamo al futuro, alle nuove macchine a 256 bit e a 512, che potranno fornire simulazioni di gioco veramente performanti, ziokkan, cioè, te lo immagini Mario a treessesanta, coi pixel monomolecolari? Cioè ci puoi stringere la mano, prendere il caffé, andarci in bicicletta, e perfino portartelo a letto! (Gli Apocalittici)43
- È chiaro che ci occuperemo delle nuove macchine a bittaggio elevato non appena potremo mettere le grinfie addosso a queste e possibilmente a un po' di giochi per non star lì a smandruppare l'interruttore di accensione e a fare i rumori con la bocca mentre guardiamo il monitor spento (Ape)24
- Il gioco è un'illusione consapevole, non un'illusione del reale (Daniele Malavoglia)40
- Parrebbe sconveniente nel mese delle primule e delle rondini, ciò nonostante sono costretto a darti dell'acefalo (Ape) 37
- Riflettete sul significato della vita, dell'Universo e del tutto. (Ape)25
- News, marzo, dal Pizzettaro scalzo (Marco, Free bird)30
- Ho un Nes, un Snes, un Gameboy, un MD, un Master System e il mio fido PC! (Claudio Morabito)27
- Anvedi questo. Io ho un Game Boy, e allora? (Ape)23
- "Se tu fossi daltonico e avessi un quoziente intellettivo inferiore a 12 probabilmente non ti interesserebbe quale portatile avere" (Marco Sopra)25
- Io ho un Game Boy, e allora? (Ape)23
- Perché il Game Boy non l'hanno fatto a colori? (Davide Manfredini)33
- Io questo lo uccido (Ape)29
- È molto facile confondere PlayBoy e GameBoy, suppongo, ma con quale dei due ci si diverte di più? (Ape)31
- Con buona pace di chi ancora si scanna sugli spalti e non capisce che il Neo Geo non andrà mai a pile come probabilmente che nessuno produrrà mai un modulo VR per il Gameboy (Ape)24
- Vedi, Eugenio, questo mondo va a pile (Ape)36
- Bimba, stai calmina, sennò vengo a casa tua e ti spacco il Game Boy (un vero uomo, NdR) (Simone)36
- Io ho un Game Boy, e allora? (Ape)23
- Finquando vuoi accoppare me mi sta anche bene, ma le console delle lettrici non si toccano (Ape)36
- La prossima volta che vedrò un bambino con un Game Boy in mano chiamerò i carabinieri e l'ospedale (Infernet)38
- Uomo avvisato, carretto salvato (Toma Ashiba)37
- Pelo di renna... ah, no, crine del Branduardi (Ape)35
- Crepa d'invidia, zazzerone! (Ape)32
- Crollato un mito? MACCHISSENEFREEEEEGAAA! (Jazz)32
- Vogliamo fare i cinici e riciclare perle della filosofia del decennio trascorso? (Ape)29
- Non me ne frega una cipolla (Ariel 72)41
- Il Lynx è morto? (Daniele)35
- Ecco cos'è quel tanfo quando apro la porta, porca miseria.

Sorry, sto male, pietà (Ape)35
- Virtua Racing su GP ha preso 87%, mentre altrove ha preso 95% (Luca Maielli)32
- La differenza tra i nostri voti e quelli delle altre riviste si spiega col fatto che noi con le cartucce da recensire ci giochiamo (Ape)34
- Sarebbe l'ora di seguire l'esempio dei maggiori quotidiani nazziunali e allegare un supplemento cosiddetto "femminile"? (Ape)53
- Ma dato che le femmine scrivono a TV Stelle o a Cioè per esprimere i loro sentimenti, noi a chi scriviamo? (Un innamorato pazzo)26
- Prova con Cioè, Tutto, Astrella o Consolemania (Peace!) (Ape)34
- Rimpinzate il dindarolo (Ape)26
- Passi l'infamante "posta di Sabrina", passino anche gli editoriali di Feltri ma, dico... i TG di Fede (Moliere)28
- "Fede, vuoi lasciare qualche messaggio ai lettori di GP?" (Marco S.E.F. Esposito)29
- Ma dove l'avete pescato quel puzzone di Apecar? (Marco Canossa)24
- La simpatia dei redattori di GP è sconcertante (Ape)44
- News, marzo, dal Pizzettaro scalzo (Marco, Free bird)30
- Per la grande stampa, per i media, per le solite facce dei soliti giovanilisti sciacalli o bonariamente ignari, le onde umane di chi si interessa criticamente al divertimento elettronico, come ai manga e alle PERSONE che ci stanno dietro, sono c.a.c.c.a., finquando non arriva il tocco di Mida in grado di tramutare la palta in ricevute di versamento. E spillare soldi a voi, a voi, capito? Voi, che potreste buttarli con i noccioli di ciliegia (Ape)41
- Applauso, prego, e non più corto di 56 minuti... (Jazz)32
- Dopo aver visto una puntata di Beavis & Butthead, un ragazzino ha dato fuoco alla propria casa incenerendo casualmente anche la sorellina che ne era all'interno (Ape)31
- Guardare Devilman (l'OAV) mentre si mangia una carbonara (Marcello Crispino)33
- Probabilmente sul prossimo numero allegheremo una tazzina di caffé per farvi macchiare le pagine e salvarvi da questa tortura (Ape)47
- Perché in Italia non succede mai che un bambino vedendo Fiorello decida di dar fuoco al televisore? (Ape)31
- Perché il Megadrive è maleducato e rutta senza la mano davanti alla bocca nei momenti di silenzio e preghiera (Ape)25
- Che abbiano finalmente capito che il vero nemico della società non è il videogioco, ma il gioco di ruolo? (Rob Halford)52
- Ma vivi da solo? Non hai mica paura? (ma no, c'ho l'orsacchiotto, NdR) (Federica Berti)35
- Per la seconda domanda aspetta che finisca di ridere... (Ape)39
- Io sto aspettando il CD della SNK, la console che a mio parere spazzerà via tutte le altre... (Marco Vallarino)28
- Se i quattordicenni adorano farsi derubare oggi, ben venga, che facciano le loro scelte nel loro ambiente attuale. Per noi era diverso, noi eravamo gli "stupidi", i "rincoglioniti" e premevamo Shift e Run Stop. (Ape)25
- Secondo voi l'M2 nascerà, crescerà e morirà alla velocità di uno starnuto oppure avrà un futuro? (Paolo Giacomotti)49
- Cosa faccio, ai quattordicenni fessi, come ero io, che comprano la rivista e chiedono le cose che gli interessano, vado a casa loro e gli stacco le gambe a morsi? (Ape)47
- Si dice "per piacere", comunque (Ape)46
- E comunque, ripensandoci, a me non è che me ne freghi molto dei quattordicenni (Ape)25
- Uomo avvisato, carretto salvato (Toma Ashiba)37
- Ma anche io come tanti lettori sono innamorato pazzo (e lo dico di tutto cuore) della straordinaria Giorgia Fantin (Un innamorato pazzo)26
- Per favore pubblicatemi, ho perso una notte di sonno per scrivere queste idiozie (Franco Papeschi)31
- A proposito Red Fury sei come la Fanta: bona e tanta (Valerio Mariani)38
- Siamo pagati per scrivere di videogiochi, non per avere pietà (Ape)39
- Al primo circo che è passato l'abbiamo vista zompare verso la gabbia delle foche urlando di gioia (Ape)45
- Red Fury, sei ancora nei nostri cuori. Sempre meglio che nei nostri uffici (Ape)52
- Cordialmente ti saluto e tanti bacioni a... (indovinate a chi?) (Grazie, NdRandom) (Un innamorato pazzo)26
- Rimpinzate il dindarolo (Ape)26
- Alberto Rossetti è quel tipo di persona che vive le più grandi passioni e non te lo dice, ma lo capisci da come muove il mouse o dal rumore che fanno le chiavi quando gli sbattono sulla coscia. I Giapponesi, dice il Rossetti, hanno rovinato i videogiochi. Ne hanno fatti di belli, ma ne hanno fatto una merce assolutamente pari a tante altre (Ape)36
- E poi le case di software queste pagine non le leggono (Ape)26
- Rivoglio gli 8bitte, rivoglio la mamma che mi sgrida perché non ho fatto i compiti (Mimmo De Stefano)50
- Se i media la piantano con la storia del multimedia, l'ambiente si restringe, l'attenzione sul fenomeno cala come le vendite dei gioielli di Sergio, allora forse una speranza la puoi alimentare (Ape)37
- Quello che ci manca è una bella versione di Bubble Bobble... (Ape)26
- Aspettate con fede e state tranquilli le softhouse vi amano come figli, siete voi che le fate vivere (Ape)27
- Chi siamo? Dove andiamo? (fregatene, l'importante è non pagare il biglietto, NdR) (G.G. '82)34
- Chi è "NdR"? (domanda fatta da una cifra allucinante di persone) (Ape)31
- Esempio classico Paolo "Stylz" Verri, in grado di coprire ruoli dal vice caporedattore fino a deficiente ufficiale della redazione (Ape)45
- Sono fatti così i francesi, fumano sigarette puzzolenti e girano con gli sfilatini di pane sotto al braccio (Ape)23
- L'effetto è molto maggiore a quello ottenuto sniffando, ad esempio, un libro di matematica (Ape)50
- Dupont è francese, io sono romano, a lui piace l'uovo alla coque e io adoro i maritozzi, ma non provate a scambiarci i vassoi della colazione (Ape)23
- ...Orwell 2000... non ho parole per definirlo, perché non lo buttate alle ortiche? (Mr. Kim)43
- Che scriva male è un punto inossidabile, che non capisca molto di giochi è un altro, che sia brutto e abbia i calzini rigidi ancora un'altra certezza, ma che tenesse le parti della Sony non lo sapevo. A questo punto scatterebbero gli estremi per l'arresto ma poi rimarremmo senza nessuno da umiliare (Ape)44

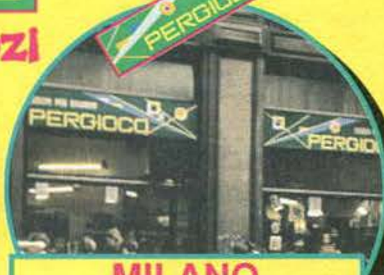
...CONTINUA (FORSE) SUL PROSSIMO NUMERO

PERGIOCO ®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

PERGIOCO Negozi

CON SOL LES



MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio ang. via Dante



MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio



BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Consolles da sempre esclusivamente gli originali !

PLAYSTATION

PLAYSTATION 299.000

Accessori PLAYSTATION

borsa, cavi, connettori
BORSA MULTI-CASE 32.900
CAVO LINK PLAYSTATION 49.900
CAVO LINK PSX 19.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT) 34.900
CAVO SCART EURO-AV 84.900
CAVO SCART PSX 24.900
CAVO SCART PSX 24.900
CAVO SCART SUPER VHS NAKI 29.900
CONTROLLER EXTENSION CABLE 19.900
EXTENSION CABLE x PSX 15.900
EXTENSION CABLE x PSX 19.900
MULTI TAP PLAYSTATION 83.900
joystick
DUAL JOYSTICK 99.900
JOYSTICK ANALOGICO 124.900
NAMCO ARCADE STICK 99.900
PLAYSTICK 54.900
PREDATOR GUN 69.900
PSX ARCADE JOYSTICK 69.900
RACING CONTROLLER 29.900
SPECIALIZED JOYSTICK 119.900
mouse
MOUSE PLAYSTATION 59.900
pad
CONTROLLER ASCII 69.900
CONTROLLER ORIGINALE 43.900
COMMANDER PRO 29.900
CONTROL STATION PAD 29.900
CONTROL STATION PAD 29.900
CONTROLLER PSX 39.900
GAMEPAD ALPS INTERACTIVE 99.900
JOYPAD EDGE COLOR 39.900
JOYPAD EDGE COLOR trasparente 39.900
JOYPAD WIRELESS 69.900
STATION MASTER PAD 39.900
ZERO PAD STREET FIGHTER ZERO 2 39.900
pistole
AVENGER PISTOLA 64.900
FAZOR PISTOLA 69.900
LUNAR GUN 64.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT 64.900
schede di memoria
MEMORY CARD SONY 39.900
MEMORY CARD SONY Blister 49.900
MEMORY CARD PSX 1Mega 39.900
MEMORY CARD PSX 24Mb DATEL 99.900
MEMORY CARD PSX 2Mega 59.900
MEMORY CARD PSX 32 Mega 129.900
volanti
MAD CATZ VOLANTE PSX 119.000
VOLANTE VRF-1 124.900

Giochi PLAYSTATION

azione
ALIEN TRILOGY 94.900
AQUANAUTS HOLIDAY 89.900
AREA 51 89.900
ASSAULT RIGS 69.900
AYRTON SENNA KART DUEL 79.900
BATTLE STATIONS 84.900
BLAM! MACHINE HEAD 59.900
BLAST CHAMBER 79.900
BLAZING DRAGONS 59.900
BUBBLE BOBBLE 79.900
BURNING ROAD 84.900
BUST A-MOVE 2 49.900
CARNAGE HEART 79.900
CHEESY 69.900
CONTRA: LEGACY OF WAR 99.900
CRASH BANDICOOT 89.900
CRUSADER NO REMORSE 79.900
CRYPT KILLER 99.900
CYBERSPEED 49.900
DARK FORCES 89.900
DESCENT 49.900
DESCENT 2 94.900
DESTRUCTION DERBY II 89900
DESTRUCTION DERBY Platinum 49.900
DIE HARD TRILOGY 84.900
DISRUPTOR 94.900
DOOM 69.900
DOOM:FINAL DOOM 79.900
DRAGON BALL Z Ultimate Battle 99.900
EARTHWORM JIM 2 89.900
EPIDEMIC 79.900
EXCALIBUR 2555 A.D. 99.900
EXHUMED 84.900
FADE TO BLACK Platinum 49.900
GALAXY FIGHT 59.900
GEX 49.900
GRID RUN 94.900
HARDCORE 4x4 89.900
HEXEN 89.900
IN THE HUNT 59.900
IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT 69.900
IRON MAN X/O 69.900
JET RIDER 79.900
JUMPING FLASH 2 79.900
KILLING ZONE 69.900
KING OF FIGHTERS '95 79.900
LOMAX 69.900
LOST VIKINGS 2 94.900
MECHWARRIOR 2 94.900
MICROMACHINES V3 99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY 89.900
MOTORTOON 2 89.900
NAMCO MUSEUM Vol.1 89.900
NAMCO MUSEUM Vol.2 84.900
NAMCO MUSEUM Vol.3 79.900
NANOTEK WARRIOR 99.900
NEED FOR SPEED 84.900
NEED FOR SPEED 2 89.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME 49.900
OVERBLOOD 94.900
PANDEMONIUM 84.900
PARODIUS 79.900
PENNY RACERS 89.900
PITBALL 79.900
PO'ED 84.900
PORSCHE CHALLENGE 79.900
RAGE RACER 89.900
RAYMAN 69.900
REBEL ASSAULT II 99.900
RELOADED 94.900
RESIDENT EVIL 94.900
REVOLUTION X 29.900
RIDGE RACER Platinum 49.900
RIDGE RACER REVOLUTION 89.900
RIOT 89.900
ROAD RASH PLATINUM 49.900
ROBOPIT 64.900
ROBOTRON X 89.900
SAMURAI SHODOWN III 79.900
SHOCKWAVE ASSAULT 54.900
SKELETON WARRIORS 69.900
SLAMSCAPE 79.900
SOUL BLADE 79.900
SOVIET STRIKE 69.900
SPACE JAM 79.900
SPEEDSTER 94.900
SPIDER 84.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 79.900
STAR GLADIATOR 84.900
STARFIGHTER 3000 49.900
STARWINDER 99.900
STEEL HARBINGER 79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2 89.900
STREET RACER 79.900
SUPERSONIC RACER 79.900
TEKKEN 2 89.900
TEKKEN Platinum 49.900
TEMPEST X3 79.900
THE CROW City of Angels 94.900
THE INCREDIBLE HULK 94.900
THE RAVEN PROJECT 99.900
TILT 89.900
TITAN WARS 59.900
TOBAL N. 1 89.900
TOMB RAIDER 89.900
TOMB RAIDER,M CARD,PAD 119.900
TRUE PINBALL 59.900
TUNNEL B1 84.900
VIEWPOINT 79.900
WING COMMANDER III 79.900
WIPE OUT 2097 89.900
WIPE OUT Platinum 49.900
WORMS 59.900
X2 94.900
pilotaggio
AIR COMBAT Platinum 49.900
BLACK DAWN 89.900
STRIKE POINT 89.900
TOP GUN 95.900
avventure
ALONE IN THE DARK Jack is Back 59.900
BROKEN SWORD Italiano 89.900
CHRONICLES OF THE SWORD 89.900
CITY OF THE LOST CHILDREN 94.900
D 69.900
DRAGONHEART 89.900
FADE TO BLACK PLATINUM 49.900
KING'S FIELD 79.900
LITTLE BIG ADVENTURE 79.900
MYST 89.900
PSYCHIC DETECTIVE 89.900
SUIKOIDEN Man.Ital. 94.900
VANDAL HEARTS 99.900
sport
2XTREME 79.900
ACTUA GOLF 89.900
ACTUA SOCCER Club Edition 94.900
ADIDAS POWER SOCCER '97 Ital. 89.900
BREAK POINT TENNIS 89.900
COOL BOARDERS 89.900
DAVIS CUP TENNIS 69.900
FIFA '97 69.900
FIFA SOCCER '96 Platinum 49.900
FORMULA 1 89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH 89.900
JONAH LOMU RUGBY 99.900
MADDEN NFL '97 89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL 79.900
NBA '97 69.900
NBA IN THE ZONE 2 74.900
NBA JAM EXTREME 69.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97 89.900
NHL '97 69.900
NHL FACE OFF '97 79.900
NHL POWERPLAY 89.900
ONSIDE SOCCER 79.900
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS 84.900
PGA TOUR GOLF '96 Platinum 49.900
PGA TOUR GOLF '97 79.900
PLAYER MANAGER 94.900
POWERPLAY HOCKEY 89.900
ROAD RASH Platinum 49.900
SLAM 'N' JAM 49.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE 74.900
SUPERSTAR SOCCER PRO 89.900
TEN PIN ALLEY 94.900
TOTAL NBA 97 79.900
TRACK & FIELD 99.900
V TENNIS 99.900
VICTORY BOXING 89.900
VIRTUAL POOL 94.900
strategia
A IV EVOLUTION GLOBAL 79.900
COMMAND & CONQUER 89.900
SIM CITY 2000 99.900
WARHAMMER Shadow of Horned Rat 99.900
X-COM Enemy Unknown 64.900
X-COM Terror from the Deep 84.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 PAL Italiano 299.000

Accessori NINTENDO 64

adattatore, cavi
CONVERTITORE UNIVERSALE 39.900
JOLT PACK Cartuccia vibrante 59.900
EXTENSION CABLE x NIN64 15.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64 49.900
pad
CONTROLLER ORIGINALE 54.900
schede di memoria
MEMORY CARD NIN64 1Mega 39.900
MEMORY CARD NIN64 256K 29.900
MEMORY CARD NIN64 GIAP. 29.900
MEMORY CARD ORIGINALE 29.900
volanti & pedaliere
PER4MER ULTRA 64 159.900
MAD CATZ VOLANTE NIN64 139.900

Giochi NINTENDO 64

azione & avventura
BLAST CORPS Amer 189.900
DOOM 64 Amer 199.900
DORAEMON Giap 189.900
HEXEN 64 Amer 199.000
KILLER INSTINCT 149.900
MARIO 64 119.900
MARIO KART 64 119.900
MARIO KART 64 Amer 199.900
MARIO KART 64 Giap 179.900

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256** consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

PERGIOCO® Point



ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano, Prati



LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20



MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano



PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
a 50 mt. dalle Torri Medievali

Consolles da sempre esclusivamente gli originali !

PILOT WINGS	139.900
STAR FOX Giap + Jolt Pad	199.900
STAR WARS	149.900
TUROK Dinosaur Hunter	149.900
WAVE RACE	119.900
sport	
FIFA 64	129.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	189.900
J.LEAGUE PRO STRIKER '97 Giap	179.900
NBA HANG TIME Amer	229.000
PRO BASEBALL Giap + mem. card	209.000
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY Usa	199.900

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO ONLY	189.900

Accessori SUPER NINTENDO

cavo,adattatori	
CAVO SCART STEREO A/V	29.900
CONVERTER SUPER FX	29.900
SUPER GAME BOY	89.900
TRI-STAR CONVERTITORE	39.900
pad	
CONTROLLER	34.900
SPRINT PAD SN	29.900
TERMINATOR PRO	19.900

Giochi SUPER NINTENDO

azione & avventura	
BATTLECLASH	59.900
BIG SKY TROOPER	49.900
BUGS BUNNY Rabbit Rampage	119.900
DIDDY KONG QUEST	99.900
DIXIE KONG Donkey Kong 3	129.900
DONALD IN MAUI MALLARD	119.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
EARTHWORM JIM	99.900
F-ZERO	49.900
GHOUL PATROL	69.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
MR. DO!	54.900
PINOCCHIO	119.900
PUZZLE BOBBLE	99.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	119.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	59.900
TERRANIGMA	119.900
TETRIS & DR. MARIO	59.900
TINTIN 2 Il Tempio del Sole	114.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	99.900
sport	
F1 POLE POSITION 2	119.900
FIFA '97	109.900
NBA '97	109.900
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109.900
SUPER TENNIS	49.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129.900
WINTER GOLD	119.900

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2	159.000

Accessori MEGADRIVE

cavo	
CAVO SCART MEGADRIVE	19.900
joystick & pad	
MEGAMASTER II MX-341	44.900
CHALLENGER PRO	19.900
CHALLENGER SUPER JOYPAD	19.900
MEGAPAD	29.900

Giochi MEGADRIVE

azione & avventura	
BATMAN FOREVER	69.900
DONALD IN MAUI MALLARD	59.900
GENERAL CHAOS	59.900
JAMES POND II	59.900
MICKEYMANIA	54.900
MICROMACHINES MILITARY	99.900
PINOCCHIO	99.900
POCAHONTAS	109.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 3D	109.900
THE LAWNMOWER MAN	39.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	84.900
VIRTUA FIGHTER 2	114.900
WORMS	99.900
sport	
FIFA '97	99.900
MADDEN NFL '97	99.900
NBA '97	99.900
NBA JAM	44.900
NBA LIVE '96	59.900
NHL HOCKEY '96	59.900
PETE SAMPRAS TENNIS	54.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	99.900

GAME BOY

GAME BOY	89.900
GAME BOY POCKET	109.900
ALIMENTATORE GB POCKET	49.900

Giochi GAME BOY

azione	
ALLEYWAY	29.900
BATMAN	59.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	49.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DUCK TALES 2	49.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
IL GOBBO DI NOTRE DAME	69.900
KILLER INSTINCT	39.900
LOONEY TUNES	54.900
MARIO & YOSHI	29.900
MOLEMANIA	49.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
PINOCCHIO	69.900
POCAHONTAS	69.900
STREET FIGHTER 2	49.900
STREET RACER	54.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER HUNCHBACK QUASIMODO	74.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
SUPER RETURN OF JEDI	79.900
TETRIS	29.900
TETRIS ATTACK	44.900
TOY STORY	59.900
giochi di società	
4 IN 1 FUNPACK	49.900
4 IN 1 FUNPACK VOLUME II	49.900
avventura	
ZELDA Link's Awakening	39.900
sport	
BASEBALL	29.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
F1 POLE POSITION	64.900
FERRARI GRAND PRIX	49.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER '96	49.900
GOLF KONAMI	59.900
MADDEN NFL '96	59.900
NBA ALL STARS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SENSIBLE SOCCER	49.900
SOCCER	59.900
SUNSOFT GRAND PRIX	49.900
TRACK & FIELD	59.900

SATURN

SATURN	299.000

Accessori SATURN

adattatori & cavi	
ADATTATORE UNIVERSALE	49.900
CAVO SCART SATURN	21.900
EXTENSION CABLE x SATURN	15.900
EXTENSION CABLE x SATURN	19.900
CAVO PAL x SATURN	56.900
PHOTO CD OPERATING SYSTEM	59.900
UNIVERSAL GAME ADAPTOR	49.900
joystick	
JOYSTICK SALA GIOCHI	229.000
VIRTUA STICK	119.900
pad	
CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
EXPLORER SUPER JOYPAD	24.900
INFRARED CONTROL PAD	119.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	44.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900
pistola	
ENFORCER PISTOLA x SATURN	59.900
schede di memoria	
MEMORY CARD SATURN 16x	99.900
MEMORY CARD SATURN 8Mb	79.900
MEMORY CARD SATURN	99.900
volanti & pedaliere	
ARCADE RACER	129.900
MAD CATZ VOLANTE SATURN	129.900
VOLANTE VRF-1	129.900

Giochi SATURN

azione	
ALIEN TRILOGY	89.900
AREA 51	94.900
BATTLE STATIONS	94.900
BLAST CHAMBER	94.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	64.900
BUST A-MOVE 2	69.900
CASPER	99.900
CHAOS CONTROL	69.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	69.900
CRIMEWAVE	99.900
CRUSADER NO REMORSE	94.900
DARIUS II	59.900
DAYTONA USA	54.900
DAYTONA USA Championship	59.900
DIE HARD ARCADE	119.900
DIE HARD TRILOGY	89.900
DIGITAL PINBALL	99.900
DOOM:FINAL DOOM	94.900
FIGHTERS MEGAMIX	109.900
FIGHTING VIPERS	89.900
HANG ON GP '96	99.900
HARDCORE 4x4	84.900
HEXEN	94.900
JEWELS OF THE ORACLE	89.900
LOADED	69.900
MANXT TT SUPERBIKES	99.900
MASS DESTRUCTION	94.900
NIGHTS	59.900
NIGHTS + CONTROL PAD	129.900
PANDEMONIUM	84.900
RAYMAN	69.900
ROBOTICA	99.900
SEGA RALLY	59.900
SKELETON WARRIORS	59.900
SKY TARGET	79.900
SONIC 3D	109.900
SOVIET STRIKE	89.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.900
STREET RACER	69.900
THREE DIRTY DWARVES	99.900
TOMB RAIDER	99.900
TOSHINDEN URA	89.900
TUNNEL B1	79.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89.900
VIRTUA COP II + PISTOLA	119.900
VIRTUA FIGHTER 2	59.900
VIRTUAL ON	99.900
avventura	
DARK SAVIOR	99.900
DRAGONHEART	94.900
STORY OF THOR 2	59.900
TORICO	99.900
sport	
ANDRETTI RACING	94.900
EURO '96	69.900
FIFA '97	94.900
FIFA SOCCER 96	59.900
NBA ACTION	59.900
NBA JAM EXTREME	74.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
SPACE JAM	89.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.900
WORLDWIDE SOCCER '97	59.900

I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono proprietà dei legittimi possessori.

ASTROCOMPUTER

AUGURA A TUTTI "BUONE VACANZE"!!!



PAL VERSION 289.000

NINTENDO ULTRA 64

VERSIONE PAL	TELEFONARE
VERSIONE USA/JAP	TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

UNIVERSALE	399.000
UNIVERSALE + GIOCO	499.000

SEGA SATURN

VERSIONE PAL	299.000
+TOMB RAIDER o SEGA RALLY	359.000

NINTENDO ULTRA 64

NOVITÀ	
DUKE NUKEN 64	TELEF.
HEXEN	TELEF.
INT. S. STAR SOCCER 64	175.000
JOUST X	TELEF.
MISSION IMPOSSIBLE	TELEF.
NFL	TELEF.
ROBOTRON X	TELEF.
SILICON VALLEY	TELEF.
YOSHI'S ISLAND	TELEF.
BLASTDOZER • JAP	130.000
FIFA 64 • PAL	130.000
HANG TIME • USA	139.000
HUMAN GRAND PRIX • JAP	175.000
J. LEAGUE PERF. STRIKER • JAP	175.000
KILLER INSTINCT • PAL	130.000
MARIO KART 64+PAD • JAP	162.000
PILOT WING • JAP	75.000
STAR WARS • USA	165.000
STARFOX 64+VIBRAPACK • JAP	169.000
SUPER MARIO 64 • USA	130.000
TUROK • PAL	139.000
WAR GODS • USA	175.000
WAVE RACE 64 • JAP	165.000
ACCESSORI	
ADATTATORE MECCANICO	29.000
ADATTATORE UNIVERSALE	50.000
MEGA MEMORY CARTRIDGE	69.000
MEMORY CARD PLUS X4	49.000
PAD GIALLO • JAP	60.000
PAD GIALLO • USA	72.000
PAD NERO • JAP	60.000
PAD ORIG. GRIGIO • USA	72.000
PAD ROSSO • JAP	60.000
PAD VERDE • JAP	60.000
S-VHS CONVERTER	20.000
VOLANTE MAD CATZ	140.000

SUPER NES

CASPER	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	140.000
DOOM	99.000
FATAL FURY 2	85.000
FIFA 97	115.000
PUNCH OUT	85.000
S. MARIO WORLD 2+YOSHI ISL.	85.000
STREET HOCKEY 95	95.000
SUPER METROID	69.000

SUPER NINTENDO

90 MINUTES	60.000
ARCADE HITS	95.000
DONKEY KONG 2	85.000
DRAGON BALL Z HIPER DIM.	140.000
F-ZERO	59.000
FIFA 97	88.000
HAGANE	49.000
LOST VIKING II	69.000
MARVEL SUPERHEROES	115.000
MOHAKS	59.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
PHANTOM 2040	47.000
PILOTWING	69.000
RETURN OF THE JEDY	80.000
SECRET OF...	80.000
SUMMER GAMES	89.000
SUPER MARIO KART	80.000
TERRANIGMA	80.000
TETRIS ATTACK	69.000
TETRIS+DOCTOR MARIO	69.000
THE EMPIRE STRIKES BACK	80.000
WINTER GOLD	125.000
ACCESSORI	
GAME CONVERTERS	39.000
PAD ORIGINALE	39.000
PAD PRO-DO	25.000
SUPER GAMEBOY	89.000

MEGA DRIVE

MEGADRIVE II + 6 GIOCHI	169.000
BATMAN FOREVER	80.000
FIFA 97	86.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR	90.000
MICROMACHINES 96	80.000
MORTAL KOMBAT III	93.000
NHL 96	52.000
PINOCCHIO	106.000
POCAHONTAS	110.000
RANGER X	55.000
SONIC 3D	92.000
THE OOZE	49.000
VIRTUA FIGHTER 2	105.000
ACCESSORI	
MULTIPLAY ADAPTER	30.000
MULTIPLAYER	30.000
NITRO CONVERTER	39.000
PAD PRO-GA	25.000

GAME BOY

5 ON 5	49.000
ARCADE CLASSIC 1	49.000
ARCADE CLASSIC 2	49.000
ARCADE CLASSIC 4	49.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CASPER	50.000
CASTLEVANIA II	49.000
DONKEY KONG COUNTRY II	65.000
DONKEY KONG LAND	65.000
DR. MARIO	30.000
DRACULA	45.000
DRAGON HEART	52.000
EARTH WORM JIM	49.000
F1 RACE	39.000
HOLE MANIA	40.000
HUCK ROCK	49.000
ISLAND II GT	49.000
J. LEAGUE	32.000
JUDGE DREDD	45.000
JUNGLE STRIKE	49.000
KILLER ISTINCT	59.000
KINGS OF FIGHTERS 97	55.000
MANSELL GPX	45.000
MARIO & YOSHI	39.000
MEGA MAN	40.000
PINBALL LAND	52.000
PINOCCHIO	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	55.000
SOCCER	49.000
SPACE INVADERS	40.000
SPANKY'S	39.000
SPEEDY GONZALES	55.000
SPIDER MAN	45.000
SPORTS ILLUSTRATED	40.000
STAR WARS	39.000
STARGATE	39.000
SUMMER GAMES	45.000
TARZAN	45.000
TAZ MANIA 2	55.000
TETRIS	39.000
TETRIS 2	39.000
TINY TOON 2	50.000
TOP RANKING TENNIS	39.000
VEGAS STAKES	55.000
WARIO BLAST	49.000
WARIO LAND	39.000
WAVE RACE	39.000
YOGI BEAR'S	45.000
ZELDA	45.000
ACCESSORI	
LINK CABLE	25.000

PLAYSTATION • PAL

NOVITÀ	
AIR RACE	95.000
CASTELVANIA	95.000
INTERNATIONAL PRO	TELEF.
KILLER TIME	95.000
LETHAL ENFORCERS	TELEF.
MEGA MAN X3	99.000
MOTOR MASH	95.000
SENTIENT	TELEF.
SYNDICATE WARS	95.000
TENKA	TELEF.
V. RALLY	TELEF.
WARCRAFT II	95.000
WARGODS	TELEF.
WORLD OF SOCCER	TELEF.
2XTREME	75.000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	86.000
ADIDAS POWER SOCCER	87.000
AIR COMBAT	47.000
BUBBLE BOBBLE	80.000
BUST A MOVE	49.000
CARNAGE HEART	73.000
CASPER	65.000
COOLBOARDERS	90.000
CRASH BANDICOT	96.000
CRYPT KILLER	86.000
DARK FORCE	99.000
DESTRUCTION DERBY	47.000
DESTRUCTION DERBY II	92.000
DIE HARD TRILOGY	90.000
DISTRUPTOR	69.000
DRAGON BALL Z ULTIMATE	96.000
DRAGON HEART	84.000
EARTH WORM JIM II	45.000
EXCALIBUR	99.000
EXHUMED	79.000
FIFA 97	87.000
FORMULA 1	95.000
GOAL STORM	53.000
GRAND PRIX 2	82.000
IN THE ZONE 2	82.000
INTERNATIONAL SUPER STAR	73.000
KING'S FIELD	90.000
KING'S OF FIGHTER 95	77.000
LEGACY OF KAIN	79.000
LOST VIKING II	85.000
MICROMACHINES V3	99.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	76.000
MYST	67.000
NEED FOR SPEED II	87.000
NHL 95	45.000
OFF WORLD INT.	75.000
ON SIDE SOCCER	60.000
PLAYER MANAGER	81.000
PORSCHE CHALLENGE	74.000
POWERSERVE	45.000
REBEL ASSAULT II	99.000
RIDGE RACER	47.000
RIOT	85.000
SAMURAI SHODOWN III	82.000
SLAMSCAPE	88.000
SOULBLADE	85.000
SPEEDSTER	73.000
SPIDER	79.000
STAR GLADIATOR	45.000
STARFIGHTER	60.000
SUIKODEN	75.000
TEKKEN	47.000
TEKKEN II	95.000
TEMPEST 2000	53.000
TITAN WARS	59.000
TOBAL	75.000
TOP GUN	77.000
TOTAL NBA 97	70.000
TRUE PINBALL	59.000
TUNNEL B1	45.000
VICTOR BOXING	95.000
VIRTUAL POOL	83.000
VIRTUAL TENNIS	87.000
WIPEOUT	47.000

PLAYSTATION • USA

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
BLAST CHAMBER	76.000
CONTRA	76.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
FIGHTERS 95	89.000
HORNED OWL	89.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	99.000
JET MOTO	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
MECH WARRIOR II	87.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
NHL 96	81.000
OVER KILL	89.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
RALLY CROSS	99.000
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	77.000
SOUL BLADE	99.000
TEMPEST X	99.000
THE KING OF FIGHTERS	99.000
TOMB RAIDER	99.000
VANDAL HEARTS	99.000
WAR HAMMER	99.000
OFFERTE	
CRASH BANDICOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

PLAYSTATION • JAP

BUSHIDO BLADE	155.000
DEAD HEAT ROAD	79.000
DRACULA X	159.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	99.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN III	99.000
SLAM DRAGON	79.000
S. FIGHTER ZERO II	99.000
V. TENNIS	79.000
WINNING ELEVEN 97	149.000
OFFERTE	
TOSHINDEN 3	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000
PLAYSTATION • ACCESSORI	
BORSA+PAD+MEMORY CARD	90.000
HYPER BLASTER	65.000
LIGHT GUN AVENGER	75.000
MEMORY CARD 120 SLOT	62.000
MEMORY CARD 360 SLOT	85.000
PAD COMPATIBILE ROSSO	29.000
PAD ORIGINALE	45.000
PAD RACON	49.000
PROLUNGA PAD	20.000
RF CABLE	30.000
SCART CABLE	30.000
VOLANTE MAD CATZ	130.000

SATURN • PAL

NOVITÀ	
CRYPT KILLER	89.000
DAVIS CUP TENNIS	89.000
FORMULA KARTS	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
LETHAL ENFORCERS	89.000
MEGA MAN X3	89.000
MICROMACHINES III	99.000
NBA HANG TIME	99.000
SYNDICATE WARS	99.000
VIRTUAL POOL	89.000
WARCRAFT 2	89.000
BATMAN FOREVER	96.000
BLACK DAWN	95.000
BUST A MOVE 2	70.000
CASPER	93.000
CRUSADER	90.000
DAYTONA SPECIAL	89.000
DIE HARD TRILOGY	98.000
EARTH WORM JIM	90.000
FIFA 97	90.000
FIGHTER REMIX	94.000
IRON MAN X	90.000
LOST VIKING 2	85.000
MAGIC CARPET	94.000
MANX TT	89.000
MORTAL KOMBAT III	90.000
NBA LIVE 97	90.000
NHL 97	90.000
NIGHTS	79.000
SCHORCHER	89.000
SEGA RALLY	85.000
SONIC 3D	92.000
SPACE HULK	73.000
SPACE JAM	96.000
SPOT	79.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	90.000
STREET RACER	94.000
THOR 2	87.000
TUNNEL B1	90.000
VIRTUA FIGHTER 2	92.000
VIRTUA RACING	55.000
WORLDWIDE 97	75.000

SATURN • JAP

NOVITÀ	
ADVANCED WORLD WARE	109.000
CROSSWORD	115.000
D-XHIRD	105.000
FANTASY STORIES	109.000
FANTASY ZONE	109.000
GO GO GOAL	105.000
GROOVE ON FIGHT	129.000
HANAGUMI TAISEN COLUMNS	109.000
MACROSS	119.000
QUOVADIS 2	109.000
RAGNAGARD	109.000
ROCKMAN X3	105.000
ROOM MATE	109.000
CROSS WORLD	105.000
CYBERBOTS	100.000
DIE HARD TRILOGY	109.000
DRIFT KING 97	107.000
FIGHTING VIPERS	92.000
GROOVE ON FIGHT	129.000
GUNDAM Z	107.000
MANX TT	102.000
NIGHTS	78.000
PUZZLE BOBBLE 3	88.000
ROCKMAN 8	100.000
ROCKMAN X3	92.000
SAKURO ARS	100.000
SKYTARGET	100.000
SONIC WING SPECIAL	100.000
ULTRA MAN+RAM	104.000
VAMPIRE HUNTER	45.000
VIRTUA COP 2	92.000
VIRTUAL ON	92.000

SATURN • USA

ANDRETTI RACING	105.000
AREA 51	80.000
BAZOOKATONE	95.000
INDEPENDENCE DAY	109.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
NBA ACTION	80.000
PANDEMONIUM	100.000
RAINMAN	69.000
RISE 2	80.000
SATURN ACTION PACK	99.000
SPACE HULK	94.000
THUNDER STRIKE	80.000
VIRTUA RACING	59.000
SATURN • ACCESSORI	
ACTION REPLAY	59.000
ADATTATORE MULTIGAME	40.000
MEMORY CARD	59.000
MULTIPLAY ADAPTER • JAP	60.000
MULTIPLAYER ADAPTOR	60.000
PAD INNOVATION	30.000
PAD • SAT JAP	52.000
SS-PROMOTER PAD CONVERTER	35.000
VIRTUA GUN	89.000
VOLANTE ARCADE RACER	129.000

GAME GEAR

5 IN 1	39.000
BATMAN E ROBIN	49.000
BOXING	42.000
BUBBLE BOBBLE	49.000
BUST A MOVE	52.000
CASTLE OF ILLUSION	49.000
CHOPLIFTER III	49.000
DEEVILISH	47.000
DESERT STRIKE	45.000
DYNAMITE HEADDY	49.000
ECCO	49.000
FIFA SOCCER	49.000
FLINSTONES	49.000
GP RIDER	44.000
HULK	49.000
JUDGE DREDD	49.000
LAND OF ILLUSION	55.000
LION KING	49.000
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	45.000
NBA ACTION	52.000
POPILS	49.000
POWER RANGERS	49.000
REVENGE OF DRAGON	46.000
RISTAR	39.000
ROAD RUNNER	55.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	49.000
SHINOBI II	49.000
SLIDER	39.000
SONIC DRIFT 2	52.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	54.000
SPEEDY GONZALES	49.000
SPIDERMAN	49.000
STAR TREK	49.000
SUPER MONACO GP	46.000



BORSA + PAD + MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 90.000



HYPER BLASTER PER SONY PLAYSTATION
Compatibile Crypt Killer, Area 51, Die Hard Trilogy
L. 65.000



CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000



ADATT. UNIV. ULTRA 64
L. 50.000



SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK • 5 GIOCHI
L. 239.000



MULTI-GAME ADAPTER ADATTATORE PER SEGA SATURN
L. 40.000



VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000



VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

Pag.16

La Nintendo si dichiara.
ECCO LE USCITE
Entro l'inverno sono previsti moltissimi giochi, tutti molto promettenti. Speriamo in bene.

Buone nuove dall'E3.
TUTTI SU SATURNO
Una grande estate per i possessori di Saturn, in preparazione di un autunno anche migliore.

Pag.14

CALA LA FIDUCIA NEL SATURN DA PARTE DEI NEGOZIANTI INGLESI

SATURN AL MINIMO

La notizia del mese è sicuramente il nuovo abbassamento del prezzo del Saturn. Fino a poco tempo fa, si pensava che la Sega fosse intenzionata a rispondere all'avanzata del 32 bit della Sony e alla recente diminuzione del costo del Nintendo 64, attuando una politica simile a quella della grande N. Ma, ora che nei negozi inglesi si può trovare l'ammiraglia Sega per sole £99 (circa 270.000 Lire al cambio attuale), si è scoperto che questa drastica operazione commerciale è stata pensata e attuata volontariamente da una delle più importanti catene di negozi d'oltre manica. Il Dixons Store Group ha deciso autonomamente di promuovere questa nuova iniziativa, facendo pubblicità sulla stampa nazionale e rinunciando a parte dei propri guadagni nella vendita della console, pur di eliminare le riserve in eccesso. Molte altre catene hanno, quindi, fatto altrettanto, fissando di conseguenza il nuovo prezzo per portarsi a casa un Saturn, senza alcun gioco. Tutto questo nasce da un'evidente mancanza di fiducia da parte dei rivenditori nelle possibilità di ripresa della macchina Sega che, specialmente in Europa, sta vivendo un momento difficile. Secondo le stime pubblicate dal settimanale inglese CTW, in questo momento ogni settimana nel Regno Unito vengono vendute circa 8.000 PlayStation, 6.000 Nintendo 64 e soli 400 Saturn. Lo stesso settimanale, tuttavia, ha anche pubblicato i dati di diffusione delle tre console della 'nuova generazione' nei tre principali mercati del mondo, da cui risulta evidente che benché la Sony abbia il predominio assoluto in Europa, si trova ancora a scontrarsi direttamente con Nintendo, forte sul territorio americano, e con Sega, forte sul mercato giapponese. Questo implica cha a quasi 15 anni dal collasso delle console della prima generazione (Atari VCS, Intellivision ecc...), ci ritroviamo alle porte di un nuovo boom del settore della macchine esclusivamente da gioco, che ci porterà ad avere nel gennaio '98 oltre 40 milioni di super console installate nelle case di tutto il mondo. Quindi, malgrado gli alti e bassi delle singole macchine, noi videogiocatori non possiamo certo lamentarci dell'andamento complessivo del nostro hobby preferito e, considerando che siamo ancora in piena espansione, siamo veramente curiosi di sapere cosa ci riserverà il futuro.

• ***Trust***

EUROPA

PlayStation	
Data di lancio:	settembre 1995
Prezzo attuale:	£129/299.000 Lire
Unità installate all'1/1/97:	2.200.000
Vendite previste nel 1997:	2.500.000+ unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	5.000.000
Nintendo 64	
Data di lancio:	marzo 1997
Prezzo attuale:	£149/299.000 Lire
Unità installate all'1/1/97:	NP
Vendite previste nel 1997:	1.500.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	1.500.000
Saturn	
Data di lancio:	luglio 1995
Prezzo attuale:	£99/299.000 Lire
Unità installate all'1/1/97:	900.000
Vendite previste nel 1997:	1.000.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	1.900.000

USA

PlayStation	
Data di lancio:	settembre 1995
Prezzo attuale:	$149
Unità installate all'1/1/97:	3.450.000
Vendite previste nel 1997:	3.350.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	6.800.000
Nintendo 64	
Data di lancio:	settembre 1996
Prezzo attuale:	$149
Unità installate all'1/1/97:	1.700.000
Vendite previste nel 1997:	4.300.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	6.000.000
Saturn	
Data di lancio:	maggio 1995
Prezzo attuale:	$149
Unità installate all'1/1/97:	1.600.000
Vendite previste nel 1997:	1.150.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	2.750.000

COMPLESSIVO (EU+USA+JAP)

PlayStation	
Unità installate all'1/1/97:	10.350.000
Vendite previste nel 1997:	9.350.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	19.700.000
Nintendo 64	
Unità installate all'1/1/97:	3.450.000
Vendite previste nel 1997:	7.850.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	11.300.000
Saturn	
Unità installate all'1/1/97:	6.700.000
Vendite previste nel 1997:	3.950.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	10.650.000

GIAPPONE

PlayStation	
Unità installate all'1/1/97:	4.700.000
Vendite previste nel 1997:	3.500.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	8.200.000
Nintendo 64	
Unità installate all'1/1/97:	1.750.000
Vendite previste nel 1997:	2.050.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	3.800.000
Saturn	
Unità installate all'1/1/97:	4.200.000
Vendite previste nel 1997:	1.800.000 unità
Unità installate all'1/1/98 (previsione)	6.000.000

NEWS

PRESTO SU SATURN

Annunciamo l'uscita del terzo episodio della serie *Worldwide Soccer* della Sega. *Worldwide Soccer '98* utilizzerà lo stesso buon motore tridimensionale delle versioni attuali ma pare che verrà migliorata l'intelligenza artificiale dei giocatori. Previste anche molte opzioni nuove e nuove leghe. In fase di realizzazione c'è anche una nuova infornata di conversioni da Neo Geo dei migliori titoli dell'SNK. Il primo sarà *Metal Slug*, uno gioco di piattaforme con forti componenti sparatutto che può vantare un massiccio numero di sprite e grandiose animazioni. Si dice anche che, vista la complessità visiva di questo gioco, sarà necessaria la solita cartuccia integrativa, già vista nelle precedenti conversioni. Altri titoli in fase di conversione sono *Real Bout Special* e *Samurai Shodown 4*.

Notizie dal MONDO





STA ARRIVANDO L'ALTA PRESSIONE

LA CALDA ESTATE DEL SATURN

I possessori della console Sega potranno godersi le vacanze in città

In occasione dell'E3, la fiera americana che si è tenuta ad Atlanta dal 19 al 21 giugno, la Sega ha presentato una vera marea di titoli, che spaziano nei più svariati generi, ma che dovrebbero avere in comune un'elevata qualità. Al momento in cui scriviamo la fiera non si è ancora conclusa, possiamo quindi darvi solo qualche sugosa anticipazione in attesa di approfondire l'argomento. Innanzitutto ci sono nuove informazioni riguardo alla versione per Saturn di *Resident Evil*: pare che i protagonisti, Chris e Jill, avranno vestiti differenti dalle altre versioni, inoltre i nemici finali saranno due invece che uno, ci sarà un mostrone nuovo e una volta finito il gioco si potrà accedere all'opzione Fighting Colosseum, dove i giocatori armati e equipaggiati affronteranno i nemici del gioco in una sfida basata sul tempo, articolata su 15 livelli. Invece, a fine agosto e a ottobre usciranno rispettivamente *Discworld 2* e *Atlantis*, due avventure a dir poco mastodontiche. La prima sarà il seguito del già apprezzato gioco di Terry Pratchett, e oltre a essere prevista in uscita con una settimana di anticipo sulla versione PlayStation, vanterà il testo in italiano e un'eccellente veste grafica. La seconda, *Atlantis*, occuperà ben due CD e benché si sappia poco su questo titolo della Cryo, possiamo incominciare con gustarci le immagini dell'imminente versione PC. Continuiamo la nostra carrellata con la versione digitale del nuovo campioni d'incassi di Steven Spielberg: 'The Lost World: Jurassic Park'. Sarà un'avventura interattiva articolata su oltre 20 livelli con 40 differenti schermi, nei negozi a settembre.



L'aspetto grafico tridimensionale è stato particolarmente curato e si potrà giocare guardando dagli occhi di uno scienziato braccato, così come da dentro la testa di un Compy, di un Raptor o di un temibile T-Rex. Infine, oltre all'ormai certa uscita di *Quake*, ricordiamo la pubblicazione prevista per agosto e settembre di *Sonic Jam* e *Sonic R*. Il primo non è altro che un'incredibile collezione di tutti e quattro gli episodi di *Sonic* usciti per Mega Drive, con molte nuove opzioni e un museo-gioco tutto da esplorare. Il secondo, invece, sarà un gioco di corse sulla falsariga di *Mario Kart*, dove si potranno vestire i panni di tutti i personaggi della serie in sfide mozzafiato. Passo e chiudo.









Atlantis, un'avventura epica.



Resident Evil, sempre più bello.



Diskworld 2, troppo carino!

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

IN GIARDINO TRE PIANTE PER DIRE "AMORE"

TRUCCHI E SEGRETI PER COLTIVARE LE PIANTE CARNIVORE

I LAVORI DEL MESE DI LUGLIO



APPETITOSE INSALATE CON LE ERBETTE DEI CAMPI

COME TRASFORMARE IL TERRAZZO IN UNA STANZA IN PIU' PER VIVERE ALL'APERTO

IL CALENDARIO LUNARE

LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

IL MIO CASTELLO EDITORE - TEL. 02-6713121

NEWS

PARLA MR.MIYAMOTO...

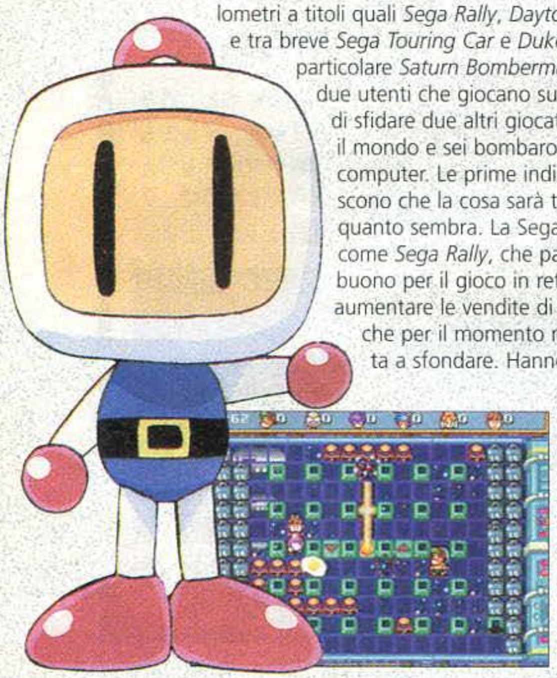
Il giorno prima dell'apertura dell'E3, la Nintendo ha organizzato una conferenza stampa, riservata a pochi eletti, chiamata "Attraverso gli occhi di Mr.Miyamoto". I giornalisti delle varie riviste del settore hanno così potuto ascoltare dalla viva voce del guru dei videogiochi le sue impressioni riguardo *StarFox 64*, e hanno potuto lanciarsi in un breve scambio di domande e risposte. Miyamoto ha iniziato parlando della nascita di *StarFox 64*, avvenuta cinque anni fa, quando già si pensava a quale livello tecnologico si sarebbe arrivati per la data di lancio del gioco. Ha anche sottolineato che tutti i vari filmati inseriti durante l'azione avevano lo scopo di far sentire il giocatore come in un film.

LA SEGA SPINGE IL NUOVO ADD-ON

PRESI DALLA RETE

Con Saturn Bomberman si aprono le delizie del gioco via Internet

L'esplosiva prospettiva di giocare a *Bomberman* in rete è diventata realtà negli Stati Uniti e in Giappone. *Saturn Bomberman* è solo uno dei giochi che faranno ampio uso del Sega Saturn Netlink. Grazie a questo add-on per il collegamento a Internet, si potrà sfidare direttamente degli avversari distanti centinaia di chilometri a titoli quali *Sega Rally*, *Daytona CE*, *Virtual On*, e tra breve *Sega Touring Car* e *Duke Nuken 3D*. In particolare *Saturn Bomberman* permetterà a due utenti che giocano sulla stessa console di sfidare due altri giocatori disseminati per il mondo e sei bombaroli controllati dal computer. Le prime indiscrezioni suggeriscono che la cosa sarà tanto fantastica quanto sembra. La Sega spera che titoli come *Sega Rally*, che pare altrettanto buono per il gioco in rete, aiutino ad aumentare le vendite di questa periferica, che per il momento non è ancora riuscita a sfondare. Hanno anche chiarito che non hanno alcun progetto di realizzare dei siti appositi per gli utenti di NetLink, ma seguiranno comunque da vicino la cosa coordinando l'afflusso di numeri telefonici.



Uscite IN ARRIVO PER NINTENDO 64

GIOCO	CASA	USCITA
Dark Rift	Vic Tokai	giugno '97
Hexen	GT Interactive	giugno '97
Clay Fighter 63 1/3	Interplay	estate '97
F-1 Pole Position	Ubi Soft	estate '97
Goldeneye 007	Nintendo	estate '97
Ken Griffey Jr. Baseball	Nintendo	estate '97
Mission Impossible	Ocean Soft	estate '97
Tetrisphere	Nintendo	11 agosto '97
Top Gear Rally	Kemco	estate '97
Lamborghini 64	Titus	autunno '97
BioFreaks	Midway	autunno '97
Duke Nukem 3-D	GT Interactive	autunno '97
Extreme G	Acclaim	autunno '97
Freak Boy	Virgin Interactive	autunno '97
Mischief Makers	Nintendo	ottobre '97
Mortal Kombat Mythologies	Midway	autunno '97
Quest 64	-	autunno '97
RoboTech: Crystal Dreams	Gametek	autunno '97
San Francisco Rush	Midway	autunno '97
Silicon Valley	BMG Entertainment	autunno '97
Space Circus	Ocean	autunno '97
World Championship Wrestling	THQ	autunno '97
Yoshi's Island 64	Nintendo	autunno '97
Quake	Midway	inverno '97
NHL Breakaway '98	Acclaim	inverno '97
Unreal	GT Interactive	inverno '97
Zelda 64	Nintendo	1998

I COMPAGNI DI GIOCO DI MARIO

NUOVI TITOLI PER NINTENDO 64

La grande N ha in progetto di lanciare entro la fine dell'anno una vagonata di giochi

Il primo *Turok* è ancora in circolazione, ma i programmatori dell'Iguana stanno già realizzando il seguito. Promettono che *Turok 2*, che dovrebbe essere pronto per i primi mesi dell'anno prossimo, sarà 'nettamente migliore. *Turok 2* non sarà lo stesso gioco con qualche nuovo livello e nuove armi. Il gioco sarà completamente nuovo'. a quanto pare ogni elemento è stato isolato e migliorato. Dopo molti mesi di indiscrezioni e false dichiarazioni, la Rare ha confermato che *Donkey Kong Country 64* è definitivamente in sviluppo. Purtroppo non ci sono altre informazioni su caratteristiche e date d'uscita, ma la notizia che è effettivamente in fase di sviluppo dovrebbe essere già abbastanza succulenta. Infine, la Titus ha annunciato che tre dei suoi giochi si avvarranno del 64DD. I titoli già in fase di sviluppo sono *Lamborghini Challenge 64*, *Superman 64* e *Quest for Camelot*. Per il momento non sappiamo dirvi altro.









...E DICE COSE MOLTO INTERESSANTI

Ma il bello è arrivato quando si è passati alle domande dirette. Infatti, abbiamo scoperto che: all'inizio hanno lavorato a *Super Mario 64* cinque persone, ma alla fine si è arrivati a 20-25, con una media di 15-20; *Pocket Monters 64* uscirà su disco; sta già lavorando da cinque anni a un progetto simile al Tamagotchi; alla fine del '98 uscirà *Super Mario RPG 2*; *Mother 3* (*Earthbound 64*) sarà il gioco più importante del prossimo Shoshinkai (a novembre), dove verrà presentato anche *F-Zero 64*; oltre a *Yoshi's Island 64* sta lavorando anche a *Super Mario 64 II*; infine, sempre secondo Mr.Miyamoto, solo adesso si sta incominciando a sfruttare al meglio le enormi potenzialità del N64.

NEWS

Novità GIOCHI

TETRISPHERE
N64 • NINTENDO

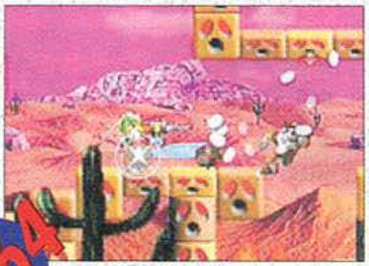
Il tanto atteso *Tetrisphere* è finalmente pronto per sbarcare in tutti i negozi, e pare che sia valsa la pena di attendere tanto. Quello che sarà il primo puzzle-game per Nintendo 64 dovrebbe essere disponibile già dall'11 agosto. Sviluppato dalla software house canadese H2O, *Tetrisphere* basa tutta la sua spettacolarità sulle capacità grafiche del Nintendo 64, con un convincente ambiente 3D e effetti di luce. Come si può facilmente dedurre dal nome, e dalle immagini, questo gioco non è altro che un *Tetris* sferico, per la cui realizzazione è stato consultato anche il creatore del gioco originale, Alexei Pajitnov. Scopo del gioco è ridurre la sfera al suo cuore, grazie al solito meccanismo di incastro dei pezzi, anche se ci sono diverse modalità di gioco: Rescue, VS, Time Trial, Hide&Seek e Puzzle. Le premesse sono buone, a settembre il verdetto.



MISCHIEF MAKERS
N64 • NINTENDO

La Treasure, già autrice di piccoli capolavori per Mega Dirve, sbarca su Nintendo 64 con il suo primo gioco. Pubblicato dalla Enix in Giappone con il nome di *Yuke-Yuke Troublemakers* , *Mischief Makers* raggiungerà i videogiocatori occidentali in ottobre. Si tratta di un classico gioco d'azione in 2D a scorrimento laterale che mischia componenti platform e sparatutto, e che trae spunto dalla classica cultura giapponese fatta di anime e manga. La grafica non presenterà nulla di rivoluzionario, ma se non altro vanterà degli splendidi personaggi renderizzati e scenari molto colorati, che accompagneranno piacevolmente l'azione frenetica e la giocabilità estremamente coinvolgente. La trama ve la risparmiamo, vi diciamo soltanto che il protagonista del gioco sarà una certa Marina Lightyear, un'assistente robotica...









In lavorazione PER N64

Actua Golf	Interplay	Magic: The Gathering	Acclaim
Aerofighters Assault	Mc O'River	Mr. Tank	GT Interactive
Body Harvest	Nintendo	Mystical Ninja	Konami
Bomberman 64	Hudson Soft	Quarterback Club '98	Acclaim
Buggie-Boogie	Nintendo	Quest for Camelot	Titus
Command&Conquer	Virgin Interactive	Realms of Valor	Interplay
Condemned	Acclaim	Robotron 64	Midway
Creator	Nintendo	Rotor Gunner	TecMagik
Deadly Honor	TecMagik	Superman 64	Titus
Dracula 64	Konami	Super Mario RPG 64	Nintendo
EarthBound 64	Nintendo	Tales of Phantasia 2	Namco
F-Zero 64	Nintendo	Tonic Trouble	UBI Soft
Jam Extreme	Acclaim	Turok 2	Acclaim
Joust X	Midway	Ultimate Racer	Acclaim
Kirby's Air Ride	Nintendo	Ultra Combat	GT Interactive
Lode Runner	-	Ultra Descent	Interplay
Mace	Midway	WWF Wrestling	Acclaim

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

NINTENDO 64 - SOFTWARE N. 64
A PREZZI INCREDIBILI

S. NINTENDO		
DONKEY KONG COUNTRY 3	E	118000
EARTH WORM JIM 2	E	99000
FIFA 97	E	104000
FORMULA 1	E	128000
FULL THROTTLE	E	78000
NBA LIVE 97	E	98000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	114000
ULTIMATE MK 3	E	108000
VEGAS STAKES	E	74000
WATER WORLD	E	78000
WILD GUNS	E	68000
WINTER GOLD	E	118000
SATURN		
ANDRETTI RACING	E	88000
HARD CORE 4X4	E	78000
DESTRUCTION DERBY	E	74000
DIE HARD ARCADE	J	84000
DIE HARD TRILOGY	U	78000
DOOM	E	84000
FIFA 97	E	82000
MANX TT	J	84000
NBA LIVE 97	U	78000
NFL QUARTER BACK 1997	E	84000
PANDEMONIUM	U	92000
PGA TOUR GOLF 97	E	88000
PINBALL 3D	U	84000
REAL BOUT	S	TEL.
SONIC 3D BLAST	U	84000
STRIKER 96	E	58000
S.W. SOCCER 96/97	U	88000
THE NEED FOR SPEED	U	68000
VIRTUA COP 2	U	88000
VIRTUA FIGHTER KIDS	J	74000
VIRTUA ON	E	84000
MEGA DRIVE		
EARTH WORM JIM 2	E	78000
FIFA 97	E	94000
INTEN SS SOCCER DE LUXE	E	84000
NBA LIVE 97	E	84000
SAMURAI SPIRIT	E	68000
THE LION KING	E	68000
ULTIMATE MK 3	E	84000
VIRTUA RACING	E	68000

MESE DELLO SCONTO
TELEFONARE
NOVITÀ E OCCASIONI

CONSOLE S. NINTENDO CON 1 GIOCO da £. **138.000**

CONSOLE MEGA DRIVE CON 1 GIOCO da £. **118.000**

SATURN e PSX EURO - JAP - USA telefonare

NINTENDO 64 PAL - JAP - USA software

NEO GEO CD - HARDWARE E SOFTWARE

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

ECCEZIONALE !!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

La rivista tutta MAC più famosa in Europa da oggi anche in edizione italiana

MACFORMAT ITALIA

L. 9.900

Anno II ■ Numero 7 ■ Luglio 1997

SPED. ABB. POST. COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

IN REGALO LA VERSIONE INTEGRALE DEL FAMOSO PROGRAMMA PAGESTREAM *LE* PER IMPAGINARE ALLA GRANDE



E NON SENTIRE LA MANCANZA DI PAGE MAKER E QUARK X PRESS

PREZZI E CARATTERISTICHE DI 50 COMPUTER





DA 2 A 30 MILIONI

IL LINGUAGGIO DEL FUTURO: JAVA SU MAC

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 9.900

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI PROGRAMMI E GIOCHI



PROVE

I NOSTRI AMORI















GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" il colore sarà differente. Verde indica che il gioco è tranquillamente consigliabile a tutti, sempre che rientri nei vostri interessi. Giallo significa che è un titolo che può piacere solo agli appassionati del genere. Mentre Rosso presuppone che il gioco sia accuratamente da evitare. Per ogni titolo abbiamo aggiunto un commento sintetico, rappresenta il primo pensiero che ci viene in mente quando si pensa a un determinato gioco...

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

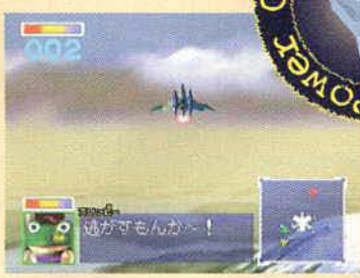
GENERE: SPARATUTTO
CASA: NINTENDO
N°GIOCATORI: 1/4

STAR











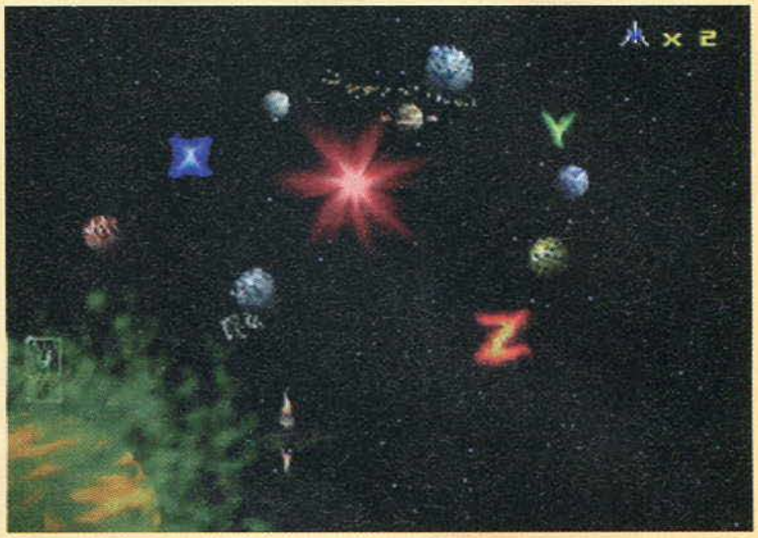
Con il lancio sul mercato della sua nuova console, la politica di casa Nintendo, si è rivelata tanto semplice quanto riuscita, fin dal principio. Di certo, l'idea di ripresentare in versione aggiornata classici del calibro di *Mario* e *Pilotwings*, è stata senz'altro vincente, e del resto, questa strategia era già stata usata con il passaggio dal Nes al Super Nes e quindi ampiamente collaudata. Con l'uscita di *Starfox 64*, la storia è destinata a ripetersi, essendo il titolo, il sequel a 64 bit di un vecchio gioco per Super Nes, apparso alcuni anni fa, e meritevole di un certo successo di vendite. Parlando della meccanica di gioco, lo *Starfox* originale era in pratica uno sparatutto, anche se, data la struttura innovativa e l'utizzo della grafica poligonale, si poneva su un piano differente rispetto alla concorrenza dell'epoca. Questa nuova versione a 64 bit, segue fedelmente gli schemi e lo stile del predecessore, ma chiaramente, riesce a perfezionarli grazie ad una migliore varietà e sopratutto, una grafica senza paragoni, almeno in questo





FOX 64







(in alto) Questa è la modalità a più giocatori con lo schermo diviso in quattro. (sopra) La classica veduta spaziale.



Questo è il carrarmato Landmarker, la vera novità di questa versione a 64 bit del vecchio *Star Fox* per SNES.









genere. Il gioco, strutturato in una serie di quindici livelli principali, conserva quindi la sua natura di sparatutto, dove il giocatore può prendere il comando di un veloce caccia spaziale (Airwing) o di una specie di carro armato (Landmaster), a seconda dei livelli che dovrà affrontare. Si parte così dal primo, e si prosegue con una serie di missioni, che si diramano nello spazio cosmico o sulla superficie di strani pianeti, fino allo scontro finale con il fantomatico cattivone di turno. Inizialmente, Nintendo aveva dichiarato che *Starfox 64*, avrebbe offerto una libertà di movimento totale all'interno di ogni singolo livello, ma purtroppo, questo non corrisponde









esattamente alla realtà. Il percorso è infatti guidato, anche se in certe missioni, il nostro caccia sarà libero di muoversi a 360°, in un area di gioco delimitata, e quindi invalicabile. Considerando le aspettative iniziali, la cosa potrebbe sembrare deludente, ma anche così, *Starfox 64* risulta un prodotto estremamente valido, capace di divertire i suoi possessori. Infatti, anche se la libertà di movimento è abbastanza limitata, le zone di gioco sono strutturate in maniera particolare, e consentono di svolgere le missioni in maniera diversa, a seconda di come si affrontino i vari percorsi. Ogni livello, può essere giocato in maniera differente, e colpendo determinati obbiettivi, oppure superando uno stage in un certo tempo limite, il giocatore avrà accesso a nuovi livelli o











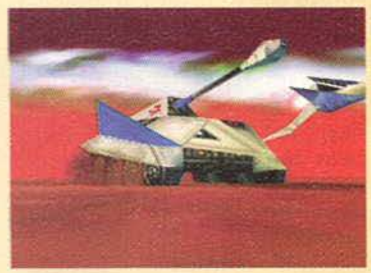
addirittura, a percorsi secondari all'interno del livello stesso. Tutto questo aumenta sicuramente la longevità del titolo, anche perché il giocatore, è costretto a finirlo molte volte, prima di visitare tutti i livelli e scoprire i numerosi segreti che popolano il gioco. Da questo punto di vista quindi, *Starfox 64* ha tutti gli elementi per garantire un buon livello di sfida, e stimolare a rigiocarlo, anche una volta finito. In questo senso, anche l'opzione a più giocatori, denominata Battle Mode, rappresenta un buon incentivo, ma di sicuro, si tratta solo di un elemento di secondaria importanza e non certo fondamentale. La vera sostanza è racchiusa nel gioco vero e proprio, che oltre alle caratteristiche sopra elencate, offre anche una grande giocabilità, garanti-











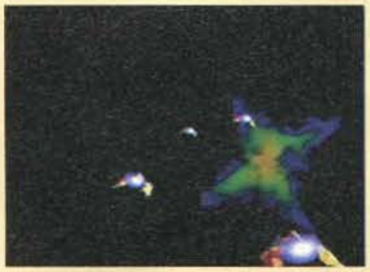








ta dall'ottimo pad analogico, e dalla sua nuova estensione chiamata "Rumble Pack": questo nuovo accessorio, capace di regalare una sorta di sensazione tattile, debutta in esclusiva con *SF64* e si rivela molto divertente, in questa sua prima apparizione. In pratica, accelerando o subendo colpi nemici, il pad inizierà a vibrare, aumentando di molto il coinvolgimento da parte del giocatore. Per ora, questo è solo un esperimento, ma la Nintendo ha assicurato che in futuro, molti altri giochi utilizzeranno il "Rumble Pack". Parlando di miglioramenti rispetto all'antenato a 16 bit, è il caso di ricordare la grafica, che logicamente, si presenta in una veste completamente inedita e rimodernata, facendo largo uso degli innumerevoli effetti grafici dell'hardware Nintendo. Fatta eccezione per alcuni effetti grafici o piccoli









Ovviamente, nella versione giapponese attualmente in circolazione tutti i testi sono scritti in ideogrammi.



Da sotto alla pancia di questa enorme astronave spariamo al punto debole del boss di fine livello.







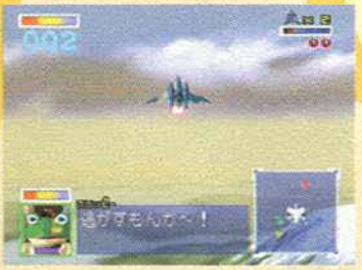


elementi presenti nei fondali, tutto è formato da poligoni solidi, ricoperti da bellissime texture e giochi di luce, arricchiti da effetti come anti-aliasing e mip-mapping che, in pratica, contribuiscono a migliorare le immagini aumentandone la definizione dei poligoni e delle texture stesse. Purtroppo, è sempre presente un pò di nebbia in lontananza, ma la cosa risulta accettabile, se si considera la buona velocità e fluidità, e l'orizzonte abbastanza esteso che la visuale rialzata propone. Il primo livello è forse il meno impressionante, ma andando avanti, ci si rende conto che i ragazzi della Nintendo hanno svolto un lavoro veramente buono: alcuni fondali, nemici e sopratutto boss di fine livello, sono stati realizzati con molta cura e la bellezza delle immagini, raggiunge in molti casi, i livelli di *Mario 64*. L'aspetto sonoro, anche se non eccellente, svolge in ogni caso la sua funzione, con buoni effetti e musiche discretamente ritmate, che ben accompagnano nel corso delle missioni. Riassumendo, *Starfox 64* è un altro titolo Nintendo ottimamente programmato, e per tutti gli appassionati di sparatutto, stanchi dei soliti schemi di gioco, rappresenta un alternativa da non sottovalutare!

•MAX

Si ringrazia D+ INTERNATIONAL (MI)







STARFOX 64

Starfox 64 costituisce l'ultima frontiera dello sparatutto, e anche se i cambiamenti rispetto alla concorrenza non sono poi così radicali, il titolo propone una quantità di innovazioni, in grado di rinverdire uno schema di gioco validissimo, ma anche abbastanza datato. La struttura dei livelli caratterizzata da bivi, percorsi alternativi e bonus stage, fa di *Starfox 64* un titolo molto stimolante da rigiocare, anche una volta finito, ma il piatto forte è dato dal tipo di visuali, e dalla grafica completamente tridimensionale, che riveste la quasi totalità dei livelli presenti. Gli effetti grafici si sprecano, e grazie anche al buon sonoro e alle vibrazioni assicurate dal "Rumble Pack", immedesimarsi nel ruolo di Fox, non è un impresa difficile: se amate gli sparatutto e avete un Nintendo 64, questo titolo potrebbe riservare sorprese molto piacevoli.

AGIRE E PENSARE

A ○ ✓ ○ ○ ○ P

9 — GIOCABILITÀ
Il pad analogico lavora molto bene, e come nella tradizione, un titolo Nintendo che si rispetti non può deludere in questo campo

9 — GRAFICA
Ottimo uso delle texture ed effetti grafici, *Starfox 64* è anche molto fluido e veloce, nonostante la mole di nemici presenti sullo schermo

8 — SONORO
Divertenti le musiche e buoni gli effetti, ma con il supporto a cartuccia, è difficile eguagliare i livelli di un CD

9 — SFIDA
Grazie a quindici mondi, agli svariati sottolivelli e un inedito "expert mode" (Fox con gli occhiali da sole), la sfida è di certo degna di nota

92 Vibrante

GENERE: GUIDA
CASA: EA
N°GIOCATORI: 1/2





NEED FOR







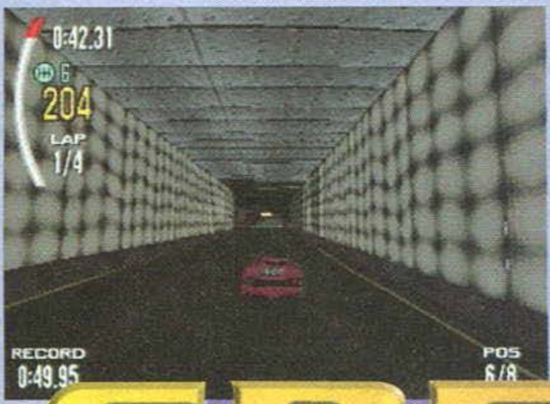


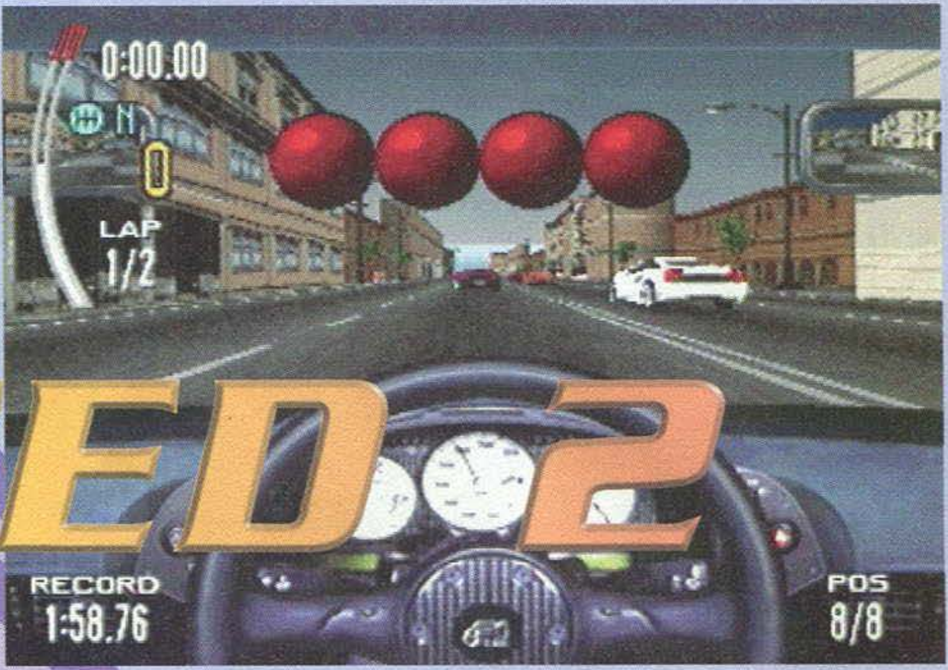
Quando ha finalmente fatto il salto dal 3DO (ricordate?) alle console della nuova generazione, *Need For Speed* si è lasciato dietro molto del suo stile. Il gioco ha ricevuto un'accoglienza quantomeno contrastante. Nel peggiore dei casi era considerato una conversione tremendamente brutta. I fondali erano diventati squadrati come mattonelle del Lego. Le schermate prima perfette avevano ora un aspetto abbozzato. Ma soprattutto, il gioco doveva vedersela con giochi come *Sega Rally* e, inevitabilmente, il suo controllo appena accettabile ne usciva sconfitto. Un urrà alla EA... che quantomeno ha deciso di rifare il sequito partendo da zero, costruendo un motore di gioco nuovo, acquisendo nuove licenze per le macchine e rimpiazzando la modalità di link con uno split screen molto più realistico. Stranamente, però, *Need For Speed 2* sembra essere peggiore dell'originale. Nemmeno noi riuscivamo a crederci, così abbiamo messo su l'originale. Le texture sono più definite, la manovrabilità è migliore e, cosa fondamentale per un gioco che celebra il feticismo automobilistico, le macchine sono molto più belle. *NFS2* non ha grosse qualità, nonostante contenga il meglio che l'industria automobilistica possa offrire ai ricconi, ha un aspetto decisamente scarso. Se vi capita di vedere, diciamo, una Maclaren F1 da dietro o un'incredibile Ford GT40, vorreste rimanere sorpresi dalle sue linee arrotondate, dalle potenti gomme e dalla vernice tirata a lucido. Non vorreste certo vedere una rappresentazione blocchettosa e poco definita di un qualcosa che sembra un modellino d'auto poco tridimensionale e dai colori spenti. Comunque le macchine non sono così brutte come il paesaggio in cui dovete gareggiare. Scegliete una qualsiasi delle vedute esterne e il frame rate diventerà scattoso, rendendo impossibile controllare la macchina. La vista interna sembra esse-



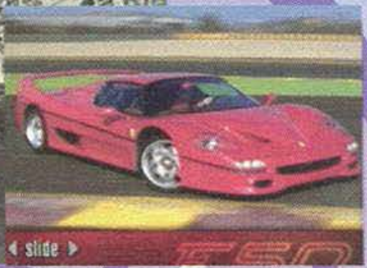


SPEED 2











MALDITESTA PER DUE

Need For Speed 2 **è un seguito, quindi da qualche parte devono esserci dei miglioramenti, almeno in teoria, no? E quali sarebbero? A parte i nuovi percorsi e le macchine di rito, alla EA hanno concentrato i loro sforzi sulle due parti che avrebbero dovuto assicurare il maggior profitto. Purtroppo, a voler ben guardare, non ci sono riusciti del tutto.**



La corsa in split screen per due giocatori è qualcosa che di solito apprezzeremmo, ma è tale la scarsezza del nuovo motore, persino con un singolo giocatore, che è praticamente ingiocabile.



Qualsiasi fan dell'originale vi dirà che gli scontri erano la cosa migliore del gioco e qui c'è stato un vero miglioramento. Ottimo.

LE COSE POSSONO SOLO MIGLIORARE...

Se solo fosse vero. Basta dare un'occhiata al *Need For Speed* orginale per PC. È un gioco dall'aspetto migliore. Ha una migliore manovrabilità. È un gioco migliore. Avendo cominciato da zero con il 2, alla EA lo hanno reso in qualche modo peggiore. Che succede?
Se paragonarlo al suo predecessore non fosse già abbastanza imbarazzante, date un'occhiata veloce ai suoi avversari diretti, *Daytona CCE* e il grandioso *Sega Rally*. Sorprendentemente, le cose si mettono ancora peggio per *NFS2* se vedete i giochi mentre girano. Sia *SRally* che *Daytona* sono molto più fluidi e anche molto più belli da vedere.



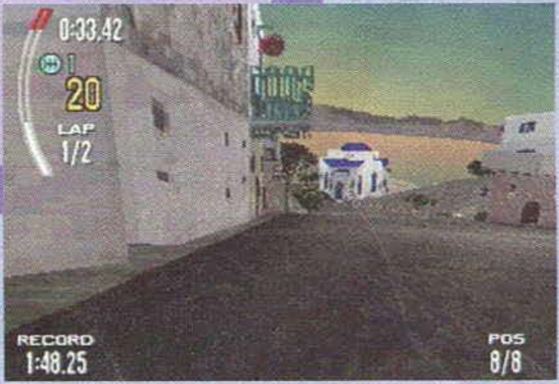
Need For Speed 2: Non certo il gioco più bello, questo bisogna ammetterlo.



Need For Speed: Va già meglio. L'originale è più fluido.



Molte macchine hanno strumentazione LCD. Non sono poi così male, dopotutto.



Questa incredibile discesa giù per il villaggio è una mazzata, specialmente l'improvvisa curva ad S.









re più fluida, ma se la confrontiamo a *Sega Rally* o a *Daytona CCE*, la cosa diventa un tantino imbarazzante. Comunque, se capitate in un negozio e per caso sborsate i soldi per questo gioco, non tutto è perduto. L'handicap del frame rate può essere annullato se imparate ogni centimetro dei difficili percorsi e usate La Forza per riempire i vuoti tra i frame. Inoltre la modalità a due giocatori in split-screen è una piacevole aggiunta... anche se è troppo scattosa per godervela appieno. No, ci spiace, ma non riusciamo a convincerci che qualsiasi vero fan di giochi di corse avrà molte soddisfazioni da questo gioco e sicuramente non possiamo giustificare la sua penosa presenza nello stesso universo eccitante e mozzafiato di *Sega Rally*. Ci dispiace, ma *Need For Speed 2* non arriverà mai all'agognato "Oh, mi farò un giro veloce mentre aspetto che il caffè sia pronto."

MULTIMEDIALITÀ

Questo dovrebbe essere un gioco che celebra il meglio dell'industria automobilistica, è su un CD ed è quindi logico che debba contenere dei FMV. E così è. Ogni macchina ha una sua presentazione, quindi se il gioco non è proprio il massimo, alcuni dei filmati lo sono. In effetti, non è un granché per 100 carte.



Per prima cosa, rifatevi gli occhi e la mente con le statistiche, il vero punto di partenza per ogni noiosa conversazione sulle macchine.



Poi, osservate le foto prese da angolazioni improbabili o visionate il filmato delle macchine in azione.

NEED FOR SPEED 2

NFS sembra fare un passo indietro ad ogni conversione. L'Electronic Arts sembrava decisa a mettersi d'impegno e sfornare un seguito migliore. Hanno rifatto il motore del gioco, hanno acquisito le licenze per le macchine più costose del mercato e... hanno fatto un buco nell'acqua. Il gioco gira male, è lento e scattoso e mette a dura prova il controllo della vettura. I fondali non sono il massimo e le macchine non sono così dettagliate come ci si aspetterebbe. Laddove *NFS 2* soffre maggiormente è nel confronto con gli avversari diretti. Manca della classe di *Sega Rally* e dell'estrema giocabilità di *Daytona CCE*. Anche la modalità in split screen, che poteva essere il suo maggior pregio, risulta poco divertente per via del pessimo motore grafico. A questo punto, tremiamo al pensiero di un *NFS 3*.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

6 — GIOCABILITÀ
Non risponde male, anche se rigidamente, il vero problema è il frame rate

5 — GRAFICA
Nel cercare di migliorare l'originale, qualcosa è andato storto. Confusa, scattosa, decisamente brutta

7 — SONORO
Il rumore del motore è discreto, anche se non evoca la potenza delle macchine

6 — SFIDA
La modalità a due giocatori in split screen non è il massimo. NFS2 diventa presto noioso

69 SPRECATO

SUGGERIMENTO

MACCHINE BONUS
Per gareggiare con la Ford Indigo, inserite la password "LILZIP".

CIRCUITI BONUS
Monolithic Studios. Per gareggiare su questo circuito per nulla segreto, inserite la password "SHOTME". E godetevi questo nuovo percorso mostruoso.

MOTORI PIU' POTENTI
Per un motore pompato, inserite la password "POWRUP".

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+CD L. 14.900



GENERE: PIATTAFORME
CASA: BMG
N°GIOCATORI: 1





SPIDER

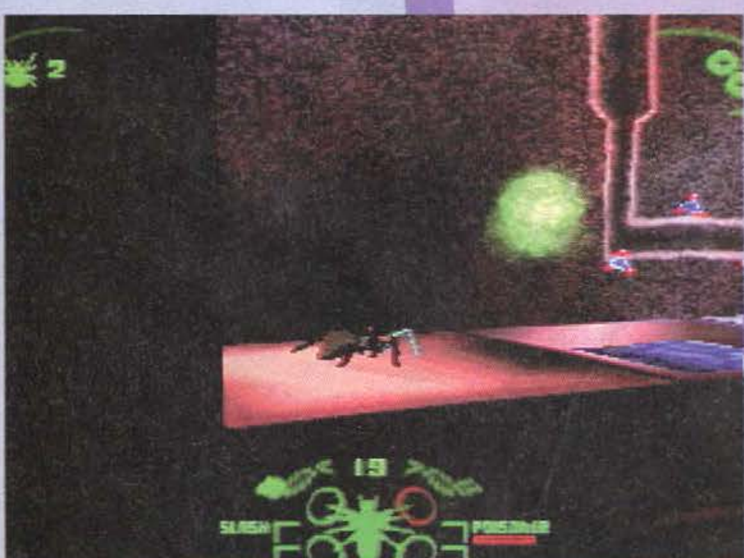
Sebbene le premesse di *Spider* appaiano originali, vale la pena di sottolineare che in pratica si tratta solo di una serie di cliché messi assieme. Ancora più importante, sebbene il gioco in sé sembri nuovo di zecca, a conti fatti non lo è. Cominciamo dalla trama. Quante volte uno scienziato s'è messo a giocare nel suo laboratorio e ha bevuto la pozione verde sbagliata? O ha scambiato la sua struttura metabolica con qualcuno ed è diventato una specie di mutante mezzo uomo e mezzo insetto? O ha messo il cervello sbagliato nel corpo sbagliato creando un mostro? Troppo spesso nel mondo della fantascienza e dell'orrore, per i nostri gusti. Quindi, quando (sorpresa) una ricerca di routine va male e uno scienziato trasferisce accidentalmente la sua coscienza in un ragno, i risultati che ne seguono sono prevedibili. E restando in tema di cliché, non c'è sempre di mezzo un insetto? Jeff Goldblum che si fonde con una mosca. L'uomo rimpicciolito che deve vedersela con un mostro peloso con otto gambe. E locuste o api assassine che si impadroniscono del mondo. Quindi combinate le cose e avrete un successo? Sì,

















certo, sempre che la giocabilità abbia qualcosa a che fare con questa equazione scientifica. Purtroppo l'unica cosa che non muta per qualche strano incidente sono le idee originali che possono creare un gioco soddisfacente. Una volta preso il controllo del vostro ragno-scienziato, non potete muovervi liberamente in uno scenario 3D come verrebbe da credere, ma attraverserete un percorso lineare che apparirà più interessante di quanto dovrebbe grazie alle diverse angolazioni con cui vi viene mostrato il vostro insetto. Potrebbe non sembrare un semplice platform, ma lo è decisamente. L'idea di base è di attraversare sei mondi, ognuno di quattro livelli, cercando di raccogliere vari power up sul percorso. Col progredire affronterete





diversi bellissimi nemici poligonali e i vostri attacchi diventeranno sempre più potenti. All'inizio potete giusto calciarli. Cosa non facile per una creatura a otto gambe, per via della vicinanza necessaria a colpire vespe e grilli. Le cose migliorano, comunque, una volta raccolti i lanciafiamme, le pistole a gas e le mine a disposizione. Quando potete usare gli attacchi a distanza, potete anche definire una strategia. Laddove *Spider* soffre veramente, comunque, non è nella sua natura platform, li adoriamo, ma perché non è un buon platform. L'animazione è piuttosto fluida e i movimenti del ragno impressionanti, ma in definitiva il gioco non è abbastanza avvincente. Ed è pure un po' troppo semplice. Giocando al livello facile, potete finire il gioco in una giornata. Ovviamente i livelli più difficili necessitano di più tempo (neanche tanto), ma sono comunque ripetitivi. Si cammina per un po', si combatte e poi si affronta il boss. Francamente non basta. *Spider* è una buona idea, ma manca di sfida. Alla fine della fiera, non si regge in piedi. Il che è ironico, con tutte quelle gambe, non credete?



Le sequenze renderizzate d'introduzione sono fantastiche...



Gli ambienti sinistri e oscuri contribuiscono all'atmosfera del gioco.

SPIDER

Ecco un ennesimo gioco che si spaccia per 3D. E ci riesce anche piuttosto bene. A una prima occhiata è facile cascarci e credere di muoversi veramente in un ambiente 3D. Ma è solo frutto di abili giochi di inquadrature. A parte questo, che dire di questo platform in incognito? I movimenti del ragnetto sono molto realistici e ottimamente realizzati. Ma, finito lo stupore iniziale, dato dal camminare sui muri e sui soffitti, si comincia a desiderare una maggiore dose d'azione. Ma di azione in *Spider* ce n'è pochina e quel poco, alla lunga, diventa pure ripetitivo. La sfida data dagli avversari è minima e, in generale, il gioco è talmente facile da poter essere risolto nell'arco di una giornata. Il fatto è che, una volta risolto, difficilmente avrete voglia di rigiocarci e finirà col prender polvere sullo scaffale dei giochi dimenticati.

AGIRE E PENSARE

A ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ P

6 — GIOCABILITÀ
L'originalità viene messa da parte a favore del solito gioco di piattaforme

7 — GRAFICA
La vecchia animazione non è mai all'altezza delle incredibili scene introduttive pre-renderizzate

4 — SONORO
Musiche austere creano un'atmosfera poco convincente ed effetti nella media. Pollice verso

4 — SFIDA
Poca. E come una fidanzata noiosa, non siete stimolati a ritornarci di corsa

57

Peloso

GENERE: AVVENTURA
CASA: CORE
N°GIOCATORI: 1





SWAGMAN

Producete qualcosa che lasci a bocca aperta come *Tomb Raider* e il mondo dei videogiocatori sarà pronto ad accogliere ad occhi sbarrati e pieno di aspettative il vostro ultimo sforzo. Come primo titolo della Core a seguire i sinuosi successi di Lara Croft, *Swagman* par-





IL GRANDE COCOMERO

Questa gigantesca zucca di Halloween è il primo boss che incontrerete e sconfiggerlo vi servirà a salvare vostra sorella. Non è facile eliminarlo, però, essendo portato ad afferrare Zack nei suoi tentacoli vegetali e scuoterlo fino a farlo rimanere senza energia.


Restate lontani dai suoi tentacoli vegetali o morirete orribilmente.


Colpite i tentacoli con la torcia per infliggergli dei danni.


Le mini zucche devono essere rispedite immediatamente al mittente.


Prendete bene la mira e per il bruttone sarà veramente la fine.


Sconfiggetelo e vi lascerà una biglia mistica fondamentale.











tiva già in segnato. Bastava fosse inferiore al fantastico classico e avrebbe suscitato orde di giocatori imbestialiti, assetati di sangue, che occupavano le strade e assaltavano i negozi locali. O quantomeno che si sentissero un po' delusi. E anche se ci dispiace essere i primi a dirvelo, una certa delusione sarà molto probabilmente ciò che proverete di fronte a *Swagman*. Perché, nonostante non ci sia niente di visibilmente sbagliato in questa avventura onirica, nel folto archivio dei giochi a 32 bit, ci troviamo di fronte all'equivalente videoludico di una cinquecento, laddove *Tomb Raider* è una Ferrari.

Swagman non brilla certo come avremmo voluto. Una cosa che gli fa perdere smalto è il fatto che si ispiri decisamente a classici a 16 bit. Ricorda e si gioca come il vecchio gioco per SNES/Mega Drive *Zombies*, con una manciata del classico *Zelda* per Nintendo. Naturalmente c'è stato un ritocco grafico e i due personaggi principali e certi schermi sono veramente ben riusciti. Gli effetti di luce, i lampi magici e i vortici che potete vedere attraverso i buchi sul pavimento vi ricordano che è un gioco per 32-bit fatto e finito. Ma riguardo all'aspetto fondamentale della giocabilità, è difficile togliersi di dosso la convinzione che si è visto di meglio. Il successo o l'insuccesso di un arcade adventure come *Swagman* dipende tutto da come















sono combinati azione e rompicapi. In quanto a nemici da uccidere, ha qualche mancanza. La vostra arma standard, una torcia che sventolate per eliminare i nemici è troppo imprecisa e ha un raggio d'azione troppo corto per rendere divertente lo scorrazzare da una stanza piena di nemici ad un'altra stanza piena di nemici. Peggio ancora, perdete una vita quando la vostra barra d'energia è al minimo e ricomincerete dallo stesso punto con la barra d'energia al minimo. Basta toccare i nemici ed è finita.

Anche dal punto di vista dei rompicapo, le cose potrebbero essere migliori. La maggior parte delle volte ci si riduce a trovare le chiavi colorate e ad aprire le porte rispettive. Bisogna anche spostare qualche oggetto per arrivare a certe chiavi. Inoltre dovete giocare per troppo tempo prima di poter salvare vostra sorella, che è stata rimpicciolita e rinchiusa in una gabbia per uccelli dal malvagio *Swagman*. Raccogliete l'infinito numero di chiavi necessarie ad arrivare al livello in cui potete salvarla e finalmente il gioco si









farà un po' più interessante. Ma l'interazione non andrà oltre il saltare sulle spalle di vostra sorella per arrivare ad altre dannate chiavi.

Nessuno di questi difetti consegnerebbe *Swagman* all'elenco dei giochi pessimi, se non fosse che con tutte le influenze *Zombies/Zelda*, una maggiore giocabilità avrebbe potuto sopperire alla mancanza di originalità. A volte, l'atmosfera inquietante, aiutata dai gemiti dei fantasmi e dalle musiche di un piano, riesce a coinvolgervi, in particolare quando risolvete alcuni dei puzzle più difficili del gioco. Ma in definitiva non c'è nulla di eccitante, il che, dopo i piaceri di *Tomb Raider*, che è ancora considerato uno dei giochi migliori, è piuttosto difficile da digerire.









SWAGMAN

Swagman ricorda e pesca a piene mani da vecchi classici per SNES e Mega Drive, limitandosi ad aggiungere qualche effettuccio speciale in pseudo 3D, assolutamente non funzionale al gioco. Questo non gli impedisce di risultare comunque poco giocabile, oltre che sorpassato. La componente arcade del gioco soffre di un sistema di combattimento spesso frustrante, che vi costringe quasi sempre a scontri ravvicinati con i nemici. D'altro canto, i rompicapi non offrono una grande sfida. La maggior parte del tempo la passerete a raccogliere chiavi, a spostare oggetti e raccogliere chiavi, ad arrampicarvi sulle spalle di vostra sorella e raccogliere chiavi... Insomma, 'na chiavica' di gioco? Beh, adesso non esageriamo. Vista la lunghezza del gioco, dovrete armarvi di buona pazienza e di un portachiavi bello grosso.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ P

6 — GIOCABILITÀ
Un sacco di raccolta chiavi. Non così pieno d'azione come Zombies e ben disegnato come Zelda

7 — GRAFICA
Personaggi da cartone animato e qualche ottimo tocco grafico. Ma i livelli sono appena discreti

7 — SONORO
Pianoforte inquietante e i soliti effetti. Poco ispirato.

6 — SFIDA
È lungo e vi ci vorrà molto tempo per risolverlo, ma non siamo ai livelli di Tomb Raider

68 Sognante

GENERE: STRATEGICO
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1/10

SATURN









Tra tutte le cose belle che è possibile fare nei videogiochi, far saltare i propri amici in *Bomberman* è la migliore. Differenti versioni su console diverse, non hanno mai diminuito il malvagio piacere di una bomba diabolicamente posizionata, di una soddisfacente esplosione e dell'umiliazione provocata all'amico. E non è cambiato niente nell'attesa versione per Saturn di uno dei migliori giochi multiplayer sul mercato. In effetti, questa versione dei bombaroli della HudsonSoft è probabilmente la più divertente mai vista. Riesce infatti ad essere più carina che mai, ad avere un sacco di opzioni, a migliorare la sfida in multiplayer e a mantenere le semplici ma intriganti gioie bombarole delle prime versioni. Contemporaneamente!

FESTA BOMBAROLA

L'opzione più impressionante è la modalità a dieci giocatori. Questa sfrutta la modalità ad alta risoluzione del Saturn per riempire lo schermo di dieci piccoli bombaroli. Abbiamo deciso di provare per voi la modalità a dieci giocatori in una vera battaglia. Dopo aver preso in "prestito" due multi-tap, una manciata di joypad e un televisore enorme, abbiamo riunito la redazione. Il gioco a dieci è giocabile anche se dovete prepararvi a seri danni agli occhi se intendete giocarci su una TV portatile, visto che il vostro personaggio si rimpicciolisce all'inverosimile.



Potete dividervi in due squadre. Qui è GP contro il resto del mondo.


Trovare il vostro personaggio è come cercare un ago in un pagliaio.


Diverse centinaia di esplosioni dopo. La gara procede.

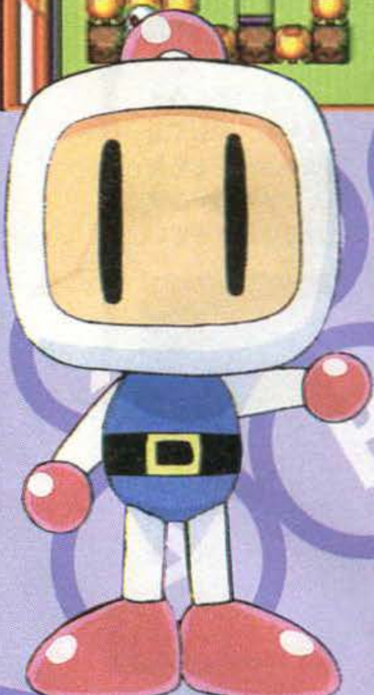


È tempo per la celebrazione del vincitore e l'umiliazione degli altri.

BOMBERMAN













Fortunatamente *Bomberman* è ancora in piena forma. Si tratta ancora di farlo girare per lo schermo, fargli mollare delle bombe, cercando di far saltare in aria i vostri cosidetti amici. Un gran numero di power-up aumenta l'efficacia delle vostre bombe e il modo in cui potete lanciarle ai vostri compagni terroristi, e l'azione diventa sempre più frenetica finchè non farete una fine pirotecnica o riuscirete a vincere. Se da' l'impressione di essere semplice è perché lo è. Ma come per tutte le grandi idee di gioco, ci sono infiniti gradi di giocabilità che saltano fuori quando giocate contro degli avversari umani.

Come è sempre stato per *Bomberman*, giocare da soli è niente in confronto alle delizie di giocare in multi-player. La dose di divertimento che potete ricavarne è proporzionale al numero di persone che riuscite a riunire attorno al vostro Saturn e quattro è il minimo indispensabile. Farvela contro i bombaroli controllati dal CPU non è altrettanto tattico o soddisfacente come combattere contro i vostri amici e le loro strategie esplosive. Ma se il vostro numero di amici e di joypad è suffi-



L'analisi del dopo partita. Chi ha ucciso chi.





GIOCATE DA SOLI

Siccome offre tanto divertimento in multi-player, è facile ignorare i giochi ad un solo giocatore di *Saturn Bomberman*. Il fatto è che questa volta hanno cercato in tutti i modi di offrire qualcosa al giocatore solitario. Come al solito c'è la modalità a livelli in cui vi fate strada attraverso una serie di livelli interconnessi. Molto più competitivo è il Master Game, in cui con una sola vita dovrete ripulire un sacco di schermi in un tempo limite e far saltare i boss. Non è all'altezza del multi-player, ma almeno dà uno scopo agli sforzi bombaroli del singolo giocatore.



Il Normal Mode vede l'eroico Bomberman che se la fa contro la malvagia Meanie Gamg. Fate fuori i cattivi per passare al livello successivo.



Nel Master Game combattete contro l'orologio oltre che contro le bombe. Uccidete i mostri e liberate la via per l'uscita. Che state aspettando?!

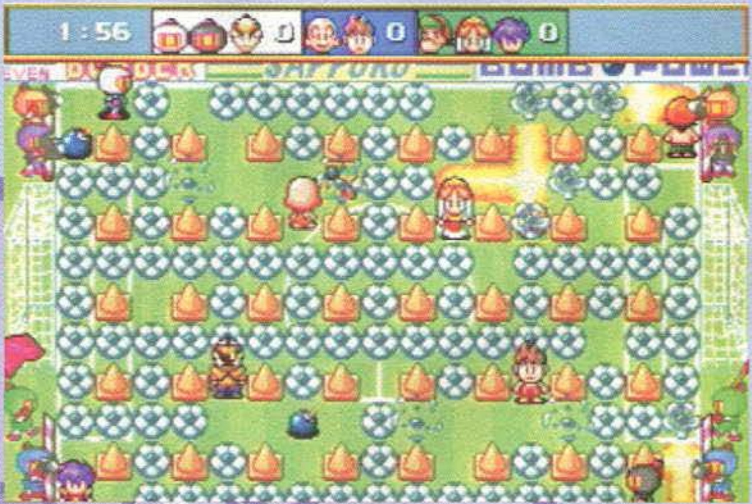


Ah-ha, un boss. Siccome si muove in fretta, dovrete giocare d'anticipo nel posizionare le bombe sul suo percorso. Mentre lui le lancia a voi, ovviamente.



Perdete una vita ed è finita. Il punteggio dipende dal tempo e dal livello raggiunto. Se lo vedessero le nostre mamme, ne sarebbero orgogliose.





SATURN BOMBERMAN

Bomberman è stato visto praticamente su ogni console e non poteva mancare una versione Saturn. L'apparente semplicità del gioco e della grafica potrebbe trarre in inganno. Ma credeteci, *Saturn Bomberman* è uno dei giochi più divertenti mai creati. Il divertimento maggiore è dato dalla modalità multiplayer in cui si può affrontare fino a dieci avversari contemporaneamente. La soddisfazione di far saltare in aria i vostri amici d'infanzia e saldare così conti lasciati in sospeso per anni è impareggiabile. Se poi siete dei lupi solitari, non preoccupatevi. Nel gioco sono state aggiunte delle modalità per i singoli giocatori che assicurano una certa sfida. A parte il solito gioco in cui dovete progredire di livello, c'è un interessante Master Mode che riesce a farvi provare una po' di quella frenesia che è la norma nella modalità multi-player.

AGIRE E PENSARE

A ○ ✓ ○ ○ ○ P

9 — GIOCABILITÀ Come gioco multi-player non ha rivali in quanto a giocabilità e assuefazione

8 — GRAFICA Minuta, funzionale e carina. Nessuna novità di rilievo, ma non ne aveva bisogno

8 — SONORO Le musiche da giochino giapponese sono la colonna sonora ideale per questa frenesia da bombaroli

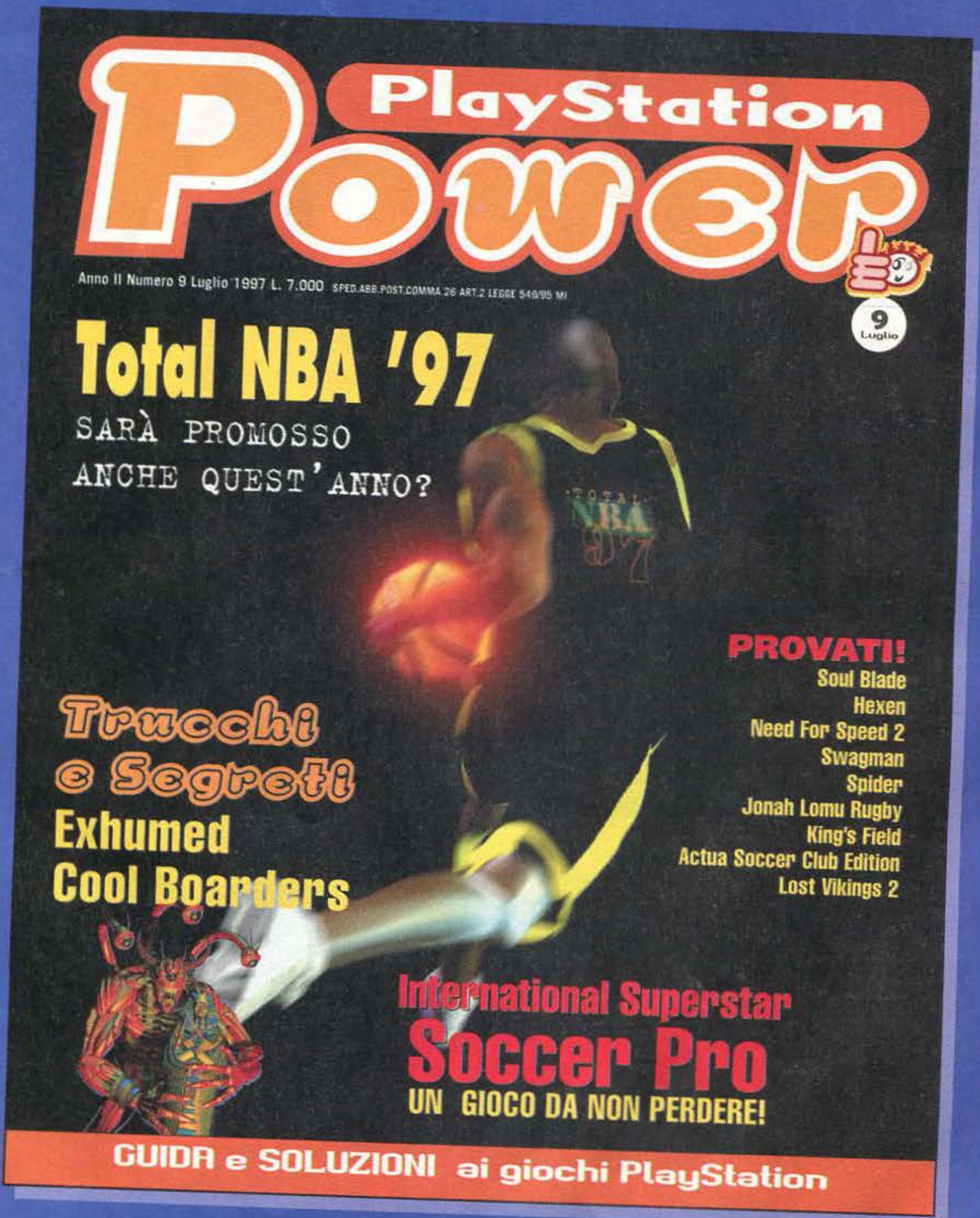
9 — SFIDA Se avete abbastanza amici contro cui giocare, può durare secoli

90 Esplosivo

ciente, *Saturn Bomberman* è uno dei migliori giochi multiplayer sul mercato e noi non trascuravamo così il lavoro dai tempi di *MMV3*. In definitiva, la sua giocabilità rimane invariata. Quattro o più giocatori sullo schermo e bombe illimitate significa divertimento assicurato.In effetti è così bello che vi conviene comprarne una copia anche se non avete amici con qui giocare. Potreste uscire definitivamente dal giro.



E' IN EDICOLA



LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

GENERE: CALCIO
CASA: KONAMI
N°GIOCATORI: 1/4



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Non perdiamo tempo. *International Superstar Soccer 64* è in assoluto il miglior gioco di calcio mai uscito. Non si discute. Non è un'ipotesi. È un dato di fatto. Perché? Per la bellezza poligonale in motion-capture dei giocatori, la ricchezza di dettagli nei loro movimenti e il ritmo incalzante del gioco? Per le opzioni tattiche, la sconcertante varietà di mosse e la possibilità di eseguirne quante ne può concepire la vostra mente? Per il commento (le cartucce non possono contenere troppo parlato? Sì, come no), i replay o le intro renderizzate? Scegliete voi, questo gioco ha tutto.



La verità è che *ISS64* è il vero calcio. Fate un gol e proverete le stesse sensazioni date da una vera partita. Vincete una partita contro un amico agli ultimi secondi e vi ritroverete a scivolare in ginocchio di fronte alla tele, stringendo i pugni in aria, gridando "gol" con tutto il



LA POTENZA È NIENTE SENZA CONTROLLO

***ISS64* ha le qualità che distinguono i giochi di successo da quelli discreti, più ci giocate, più ve ne accorgete. Potete giocare a livello di serie B se volete, ma ci sono tutte le sottigliezze per giocare una Finale di Coppa stile Juventus/Manchester United. La mossa preferita nella redazione di GP è il tiro in profondità.**



La palla atterra ai piedi del centrocampista. Corre un po' e... (premete C alto)...



...fa passare una gran palla attraverso una difesa dai piedi di marmo.



Il sempre pronto numero nove scatta e a pochi metri dal portiere in uscita...



...spiattella la palla in rete. Gol, GOL, GOOOOOOOLLLL!







Dopo l'introduzione c'è il lancio della monetina. Premete start per saltarla.



Una rivincita del famoso scontro mondiale tra Scozia e Brasile. E Dalgeish deve segnare...





UN GIOCO FANTASTICO

Il luogo: il QG di una famosa Software house.
Programmatore Uno: bene, abbiamo questo fantastico gioco di calcio con una IA praticamente perfetta e un'atmosfera insuperabile. Possiamo aggiungerci ancora qualcosa?



Programmatore Due: che ne dici di riempirla all'inverosimile di dettagli, niente che influisca sulla giocabilità, solo dettagli che divertano i giocatori.



Programmatore Uno: tipo il Capitano che organizza i giocatori in barriera nelle punizioni?



Programmatore Due: sì e l'arbitro che scrive i nomi dei giocatori ammoniti sul taccuino.



Programmatore Uno: e qualche rissa a palla ferma, dopo un fallo. Non sarebbe male.



Programmatore Due: e il portiere che grida contro i difensori dopo un gol.



Programmatore Uno: e un sacco di routine diverse di festeggiamenti dopo un gol. Sì.
Programmatore Due: o che ne diresti di...? (dissolvenza)



L'opzione di allenamento è fantastica. Allenatevi con i vostri colpi da maestro.



Cambiate la disposizione dei vostri giocatori in area durante i corner, con la semplice pressione di un pulsante C.





fiato che avete in gola. Ricordate i gol di Rossi in Spagna '82 o i quarti di finale tra Bulgaria e Germania nel 94, o quando la vostra squadra del cuore vince il derby, lo scudetto o la coppa? Tutti questi attimi di paradiso calcistico possono essere rivissuti nel proprio salotto di casa.
Per anni, nessun gioco ha creato tanto trambusto nella redazione di Game Power. Ci sono momenti di pacata frenesia, di scatti di joypad, di parolacce e







Raramente si sono sentite tante urla nella redazione di GP. Le partite a quattro giocatori sono il passatempo preferito nella pausa pranzo.



Scegliete le condizioni atmosferiche o lasciate che ci pensi il CPU. Con pioggia e neve vi ritroverete i giocatori che scivolano per il campo come pinguini.

TATTICA

Perché le squadre vincono? Perché sono tatticamente migliori. Scelgono la loro strategia, la giocano e, in caso di necessità, la cambiano. *ISS64* vi lascia definire fino a quattro tattiche prima della partita e cambiarle facilmente durante il gioco. Diversamente da *FIFA*, le strategie influiscono veramente su come gioca la vostra squadra.



Prima della partita andate nella schermata delle tattiche e scegliete le mosse. Il computer vi mostra come funzionano con giocatori miniaturizzati sulla mappa delle tattiche.



Caricate le quattro tattiche preferite nei quattro slot in alto nello schermo. Una tattica per ogni pulsante.



Quando la partita è in corso e la vostra squadra batte 1-0 l'avversario sul finire del secondo tempo, una strategia difensiva è un'ottima idea.



Premete Z e il pulsante C relativo e cambierete tattica nel corso della partita.

di fischi e "ahhh" per un colpo mancato. E poi una corsa mozzafiato, si scarta il difensore, parte il cross, i difensori saltano e lo mancano, il numero nove colpisce al volo, spiazza il portiere, GooOOOOLLL. GOL, GOL, GOL! Una persona adulta -un recensore altrimenti pacato e rispettato- comincia a saltare per la redazione come un ultrà in preda alla follia, trasportato misteriosamente e improvvisamente nell'ambiente sbagliato. Braccia sollevate, un sorriso largo come un righello messo di traverso sulla faccia, dopo qualche secondo si accorge degli sguardi dei suoi colleghi che lo fissano dalle loro scrivanie. Si siede meccanicamente al suo posto, con il sangue che gli avvampa le gote: un'altra vittima della droga chiamata *ISS64*. Mi spiace insistere, ma è così. Le

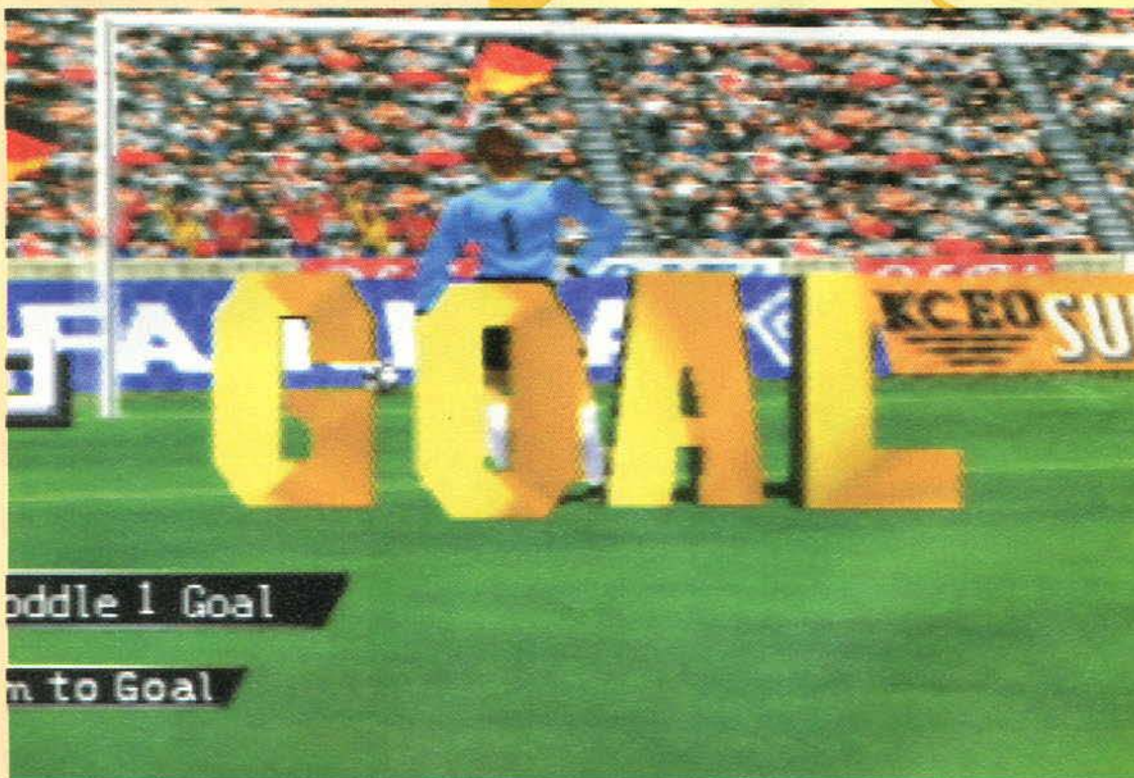





6-0
Pena
Muller


6-0
Heretier
Klabold

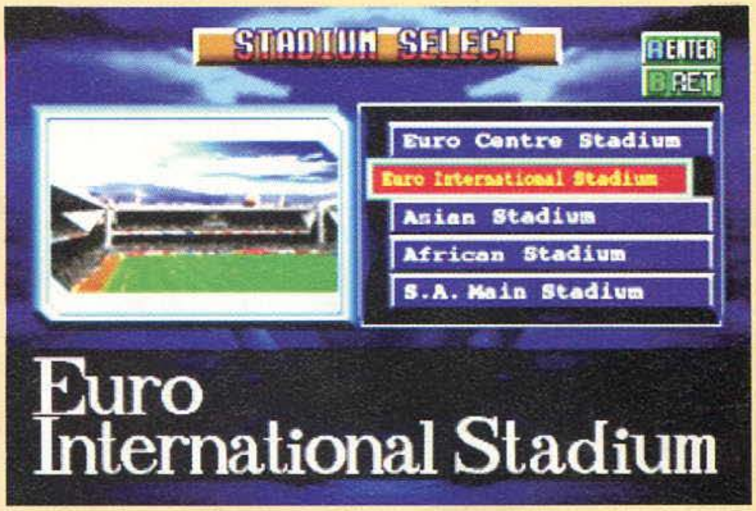



GOAL
oddle 1 Goal
n to Goal


1-0
SUPPORTER
Gallach
Cicero


0-0
M.Black
Zappa





persone noiose, quelle che riciclano i sacchetti di plastica al supermercato e mettono il lucchetto alle loro giacche, potrebbero anche ridere del sottoscritto. Come se guardassi le partite solo per sorbirmi il commento di John Motson, diciamo le cose come stanno, questo è l'unico punto a favore di *FIFA 64*. Altri, e questi saranno i primi ad essere messi al muro quando ci sarà la rivoluzione, dicono "peccato che non è una licenza ufficiale". Se proprio volete, potete inserire i nomi veri, potete persino crearne di totalmente nuovi (immaginate una squadra che ha voi come goleador)! Tenetevi le vostre remore e andate a catalogare la vostra collezione di fumetti di Geppo o a fare qualcosa di altrettanto noioso.

ISSD e *ISS Pro* per PlayStation hanno le sottigliezze ma non la bellezza. *Sega Worldwide Soccer* aveva la bellezza e la maggior parte delle sottigliezze. *ISS64* ha la bellezza, le sottigliezze E la passione. Se QUALSIASI possessore di N64 compra *FIFA 64* al posto di *ISS64*, vuol dire che è, ovviamente, o tremendamente stupido o toccato nel cervello. Oh, cavoli, sono a corto di superlativi e ho appena il tempo di farmi un'altra partita, quindi finirò col dire qualcosa di sottile, tipo: COMPRATE-QUESTO-GIOCO...



COMMISSARI TECNICI

Siamo un popolo di poeti, navigatori e commissari tecnici ed è dimostrato che chiunque può fare il CT (basta avere la testa pelata e digrignare i denti). Comunque, se volete imparare come scegliere le tattiche per la partita senza fare le figure di Italia '90, o perdere contro squadre tatticamente inferiori o decidere una finale mondiale ai rigori, ISS64 vi permette di decidere la formazione della vostra squadra fino alla posizione individuale dei giocatori. Che bello, eh?



ISS 64

La regola dei giochi precedenti sembrava essere che qualcosa andava per forza sacrificato. A volte era la grafica in favore della giocabilità, altre giocabilità e grafica andavano a discapito delle opzioni. *ISS64* è un gioco completo. La grafica è molto dettagliata, i movimenti fluidi dei giocatori danno un senso alle parole motion-capture, le opzioni disponibili vanno al di là di ogni vostro possibile desiderio. Ma non è tutto. *ISS64* è divertente, coinvolgente, avvincente. Ha i ritmi, le sensazioni, i tuffi al cuore e le soddisfazioni di una vera partita di calcio. A voler essere pignoli, si potrebbe obiettare che ISS64 manca del tocco di realismo dato dall'avere in squadra i giocatori veri. Ma vedendo i risultati c'è quasi da essere contenti che sia stato investito tutto nel gioco, piuttosto che in costose licenze.

AGIRE E PENSARE

A ☑ ◯ ◯ ◯ ◯ P

9 — GIOCABILITÀ
Nessun dettaglio trascurato, nessuna opzione tralasciata. Ottimo da giocare, con una profondità praticamente illimitata

9 — GRAFICA
Ottimi dettagli e movimenti fluidi. Ecco come dovrebbe essere il motion-capture

9 — SONORO
Ottimi effetti folla. Il rumore del calcio è un po' sospetto, così come l'accento del commentatore

9 — SFIDA
Fatevi strada dalla Promozione alla Coppa Campioni. Un sacco di cose da imparare, un vero classico

95 ULTRÀ

GENERE: CALCIO
CASA: GREMLIN
N°GIOCATORI: 1/2

ACTUA CLUB





Avete mai desiderato tornare indietro nel tempo? Rivivere i fallimenti passati? Mettere in ordine tutto ciò che nel passato era sbagliato? Migliorare ulteriormente ciò che era già buono? In breve, lanciare una versione migliorata di *Actua Soccer*?
Adoriamo tutti *Actua Soccer*. Sembra vecchio come il mondo. Quando arriva un gioco di calcio nuovo, indossa i pantaloncini, esce dagli spogliatoi e si dimostra il gioco per Saturn più impressionante che potreste pensare, prima di riappendere nuovamente le scarpetta al chiodo, soddisfatto perché è il migliore. Ormai è vecchio di due anni ed ora questa opportunità di dargli le scarpe migliori, una maglietta pulita e forse un taglio di capelli più alla moda è una mossa saggia. Così *Actua Soccer* ha seguito l'esempio di altri illustri colleghi, le squadre sono state cambiate...





COSE DA MIGLIORARE

Actua Soccer non è privo di difetti ed ognuno di essi è stato lasciato crudelmente inalterato in _Club Edition_.

1) **La wire camera (quella che usano tutti) ha ancora una pessima angolazione e richiede aggiustamenti ad ogni inizio di partita.**
2) **Manca ancora la sensazione di poter colpire la palla con una certa forza.**
3) **Le sostituzioni non tengono conto del colore dei giocatori... mandate fuori Les Ferdinand e il suo posto verrà preso da un Alan Shearer nero.**
4) **I replay sono ancora troppo corti. Questo significa che se non fate partire il replay appena dopo il gol, ve lo perderete.**
5) **Ci sono ancora strani giochi di inquadrature nei corner e nelle rimesse.**
6) **Barry Davies continua ancora a ripetere TROPPO spesso la solita frase.**
7) **L'inquadratura vola ancora confusamente sui giocatori nelle rimesse, mettendovi in difficoltà quando dovete ricordare da che parte attaccare.**
8) **I colpi di testa, i cross e i pallonetti si vedono ancora poco e sono difficili da eseguire.**
9) **Bisogna ancora aspettare una vita perché i giocatori escano e rientrino in campo tra i due tempi.**
10) **Non ci sono ancora i festeggiamenti di fine partita e le statistiche da rimuginare.**



Ah, una rimessa. Ehm, da che parte è che attaccavo? Dannata telecamera!



Finalmente! Ci vuole una vita perché i giocatori escano e rientrino in campo.



Ho dimenticato di selezionare subito il replay e guardate cosa è rimasto del mio gol.






EDITION





e come in molti altri casi è stata una grossissima perdita di tempo.
Se possedete già *Actua Soccer* non avrete nessun incentivo a comprare questo gioco e c'è poco anche per attirare i novizi. Sappiamo che per Natale uscirà *Actua Soccer 2* con un motore 3D tutto nuovo e sappiamo che *Actua Soccer Club Edition* è solo un gioco di passaggio sviluppato per noi fans di *Actua Soccer*, ma *Club Edition* non è una via di mezzo tra il primo e il secondo episodio, è solo un passetto avanti rispetto al primo.





Le squadre inglesi possono interessare qualcuno, ma quanti?

In *Club Edition* ci sono giusto le squadre nuove. Invece che usare squadre internazionali come nel gioco originale, ci sono 20 società aggiornate della Lega Inglese. Tutti i vostri giocatori inglesi preferiti e le loro statistiche sono a portata di joypad. E tutto finisce qui. Persino il cinico team *FIFA* si è sbattuto per migliorare il gioco ogni anno.
Con questo non vogliamo dire che *Actua Soccer* fa schifo. È pur sempre un buon gioco. La grafica animata fluentemente, i facili controlli per passare/tirare e il miglior commento audio fanno sì che giocare ad *Actua* sia molto divertente. Oh sì, lo preferiamo ancora a tutti gli altri giochi di calcio per Saturn... Proprio quando *Actua* aveva bisogno di rifarsi e di ritornare più giocabile e godibile che mai, si presenta in maglietta e pantaloncini, a malapena capace di allacciarsi le scarpe. All'improvviso i controlli semplici sono fin troppo semplici. All'improvviso la grafica è scattosa. E all'improvviso il commento da' l'impressione di essere stato registrato da dentro uno scatolone.
Avete bisogno di altre prove? Date un'occhiata al box nell'altra pagina dove vi spiegheremo tutto ciò che non va.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Cosa aspettarsi da un gioco nato vecchio? Questa versione riveduta e non corretta non giustifica la spesa. Come potete vedere dal box, gli errori e le imperfezioni della versione originale sono rimasti. Più che un gioco nuovo, questo *Club Edition* sembra un add-on e nel mondo più libertario dei PC sarebbe uscito come semplice raccolta di patch. L'unica novità, infatti, è data dalle squadre nuove. Ma, sinceramente, quanti sono in Italia i fanatici della Premiership inglese? A questo punto tanto vale aspettare *Actua Soccer 2*, o cercare la versione originale che sicuramente sarà a più buon mercato. Difetti per difetti, con meno soldi potete portarvi a casa l'originale.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ✓ ○ ○ P

6 — GIOCABILITÀ
Controlli semplici e una mancanza generalizzata di azione porta a partite noiose

6 — GRAFICA
Animazione fluida, anche se blocchettosa e povera di dettagli per quanto riguarda i giocatori

4 — SONORO
Noioso rumore di fondo dell'effetto folla e un commento tremendamente poco chiaro. Non va

4 — SFIDA
Vi stancherete di giocarci dopo pochi minuti

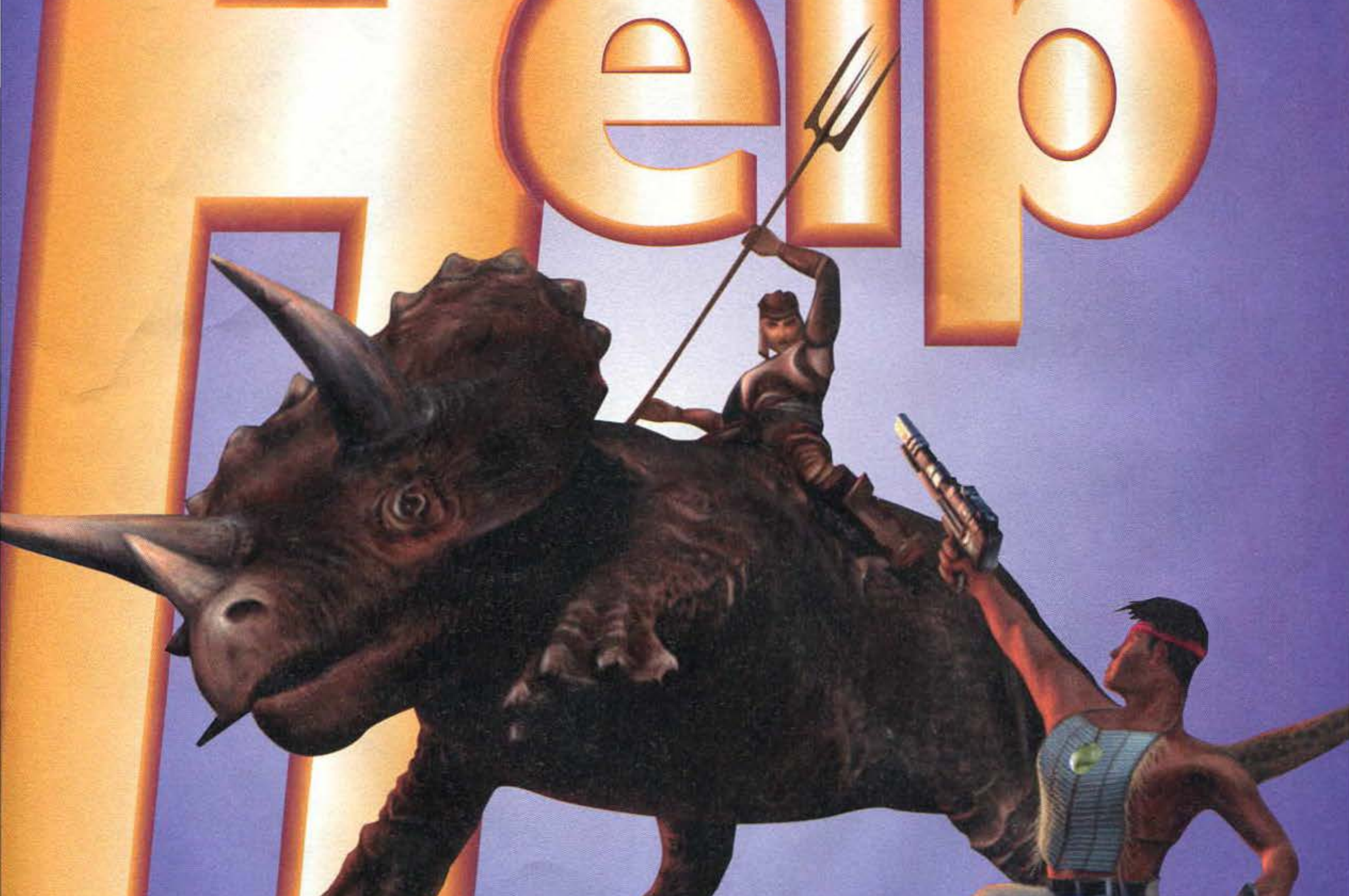
52 Palloso

E' IN EDICOLA



LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

Help



TUROK: DINOSAUR HUNTER

NINTENDO 64

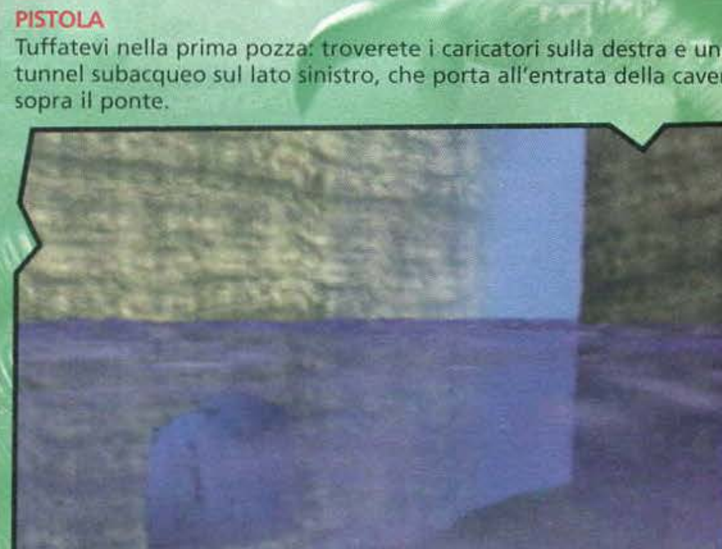
Turok: GGRRRRRR

Il Continente Perduto: un regno alieno popolato da dinosauri e potenti guerrieri. Vi presentiamo Turok: un tipo armato di coltello e frecce. Avete bisogno d'aiuto, o cosa? Allora, smettetela di cercare, GP passa ai raggi X questo sparatutto ultra violento. Sebbene abbia solo otto livelli, ognuno di essi è composto da diverse sezioni enormi, che abbiamo suddiviso in base agli oggetti, ai save point o alle locazioni. Il livello di difficoltà influisce su quanto danno possono sopportare i nemici e quanto spesso si rigenerano. Nel livello Hard, non rilasceranno niente, ma non seguite la tentazione di scattare pericolosamente per quella granata abbandonata.

LIVELLO UNO- THE HUB

PISTOLA

Tuffatevi nella prima pozza: troverete i caricatori sulla destra e un tunnel subacqueo sul lato sinistro, che porta all'entrata della caverna sopra il ponte.



dinosaur hunter

Prima parte

CHIAVE LIVELLO DUE

È un percorso lineare al semicerchio di pilastri e alla prima chiave. Camminate sull'interruttore per calare il tronco.

CHIAVE LIVELLO DUE PARTE SECONDA

Mentre avanzate, tenete gli occhi aperti per un Poacher di guardia a delle liane scalabili sulla facciata sinistra della scarpata. C'è una chiave nascosta in cima.



AUTO-SHOTGUN

Poco più avanti, sullo stesso lato del muro a picco, c'è un'altra sezione scalabile senza liane, ma con delle rocce più scure. Il Campaigner Sergeant di guardia all'Auto-Shotgun in cima è un osso duro, quindi tornate con lo Shotgun o evitatelo.

Chiave livello due parte terza

Poco dopo aver trovato il Save Point vi teletrasporterete alla locazione della prima chiave. Uscite dalla nuova apertura e continuate a salire le scale finchè non verrete attaccati da un Pur-lin. L'alta isola quadrata alle vostre spalle può essere raggiunta con un salto e cela la chiave.

CHECKPOINT DUE

Vi ritroverete a camminare sopra trincee coperte di legni: non perdete tempo a sparare ai chi ci sta dentro, perché le fessure sono troppo piccole. Cercate invece uno Spirit Shield nei piani alti delle rovine circostanti. Prendetelo, calatevi attraverso il buco nel pavimento e fate più danni possibile prima che scompaia. Trovate una colonna rocciosa con una scala (marrone sulla mappa) e salite alle piattaforme soprastanti che delimitano questa sezione. Saltate i pilastri per un teletrasporto che vi manda giù nelle trincee.



CHIAVE LIVELLO TRE E ASSAULT RIFLE

Una volta nelle trincee, andate nella pozza per un Full Health e usate il teletrasporto successivo per raggiungere una piccola caverna . Prendete la chiave e nuotate fino alla fine del tunnel per arrivare al fondamentale Assualt Rifle, prima di prendere il teletrasporto successivo che vi porta via in tutta fretta.

CHIAVE LIVELLO TRE E PEZZO DEL CHRONOSCEPTRE

La vostra destinazione è un labirinto a spirale in cui la mappa non funziona più. Senza un filo d'Arianna, il consiglio di GP per esplorare il labirinto è di incollarsi al muro di destra e seguirlo fin dove vi

porta, uccidendo qualsiasi cosa finchè non vi ritrovare fuori o al punto di partenza. Sul percorso troverete rigeneratori di salute, capsule esplosive, il pezzo di Chronosceptre e la quinta chiave (oh, e un teletrasporto d'uscita).



CHECKPOINT TRE

Salite le scale dell'edificio a destra e vedrete un buco circondato da menhir. Calatevi giù e fatevi strada verso la caverna. Attraversate l'acqua usando le mattonelle di pietra per l'ultima chiave e un teletrasporto verso Hub.



HUB RUINS

Questo Save Point sarà il punto di partenza per tutte le scorrerie in questo livello. Con tutte le chiavi del livello uno, potete accedere ai livelli due e tre. Con le chiavi del due e tre, si aprono i livelli quattro e cinque. C'è una certa libertà nell'ordine che scegliete.

LIVELLO DUE- THE JUNGLE

Quando raggiungete un sentiero di tronchi che sale a spirale, controllate la mappa per un passaggio segreto alla destra della prima fessura. Potete saltarci dentro dai tronchi più alti. Un tunnel sulla sinistra, più avanti nel sentiero vi da' accesso ad un teletrasporto dove vi attendono 40 rigeneratori di vita.



CHIAVE LIVELLO QUATTRO

Dopo il sentiero di tronchi e il primo checkpoint, arriverete ad un villaggio ci Poacher sulle rive di un lago. Attraversatelo a nuoto per trovare un altro accampamento. La chiave è su una sporgenza sopra la gabbia rotta del raptor, ma dovrete cercare un tunnel subacqueo (appena sotto l'albero rosso più grosso) per arrivarci. Seguite il muro di destra del labirinto subacqueo per il percorso più breve.



PEZZO DI CHRONOSCEPTRE

Una volta attraversato il corridoio di statue inginocchiate difese da un Sergeant, dirigetevi a sinistra e cercate un muro di liane scalabile.

In cima, entrate nell'edificio e azionate l'interruttore sul pavimento. Una sezione della scarpata vicina crollerà, rivelando una nicchia con un teletrasporto. Entrate e prendete lo Spirit Shield, uscite e massacrate tutti. Guardate dal burrone, cercate una palma e saltate giù. Da questa piccola terrazza, saltate giù su quella quadrata sottostante (riportata sulla mappa come quattro pilastri quadrati) per il pezzo di Chronosceptre. Attraversate il passaggio stretto per i bonus Life Force e Full Health.

MUNIZIONI

Dirigetevi a destra dalle statue inginocchiate per arrivare ad un Purlin e due pozze quadrate. Se saltate a destra delle pozze, troverete una scala di tronchi non riportata sulla mappa. Seguite questo sentiero segreto fino ad una sporgenza da cecchino.



CHIAVE LIVELLO QUATTRO

Dopo aver visto la chiave nell'entrata della caverna oltre il precipizio, seguite il bordo della scarpata. Le cime degli alberi segnalano che potete saltare giù in tutta sicurezza verso una parte invisibile della mappa. Seguite la caverna e attraversate i precipizi per la chiave. Tornate indietro e teletrasportatevi al checkpoint due. Dalla piccola sporgenza, saltate dall'altra parte e schivate a destra, per evitare la trappola del masso e farci cascare il Sergeant. Furbi, eh?



TEK ARMOUR

La nicchia centrale delle tempio ha un interruttore sul pavimento che apre dei pannelli segreti. Prendete la Tek Armour e l'Auto-shotgun che trovate all'interno, poi percorrete il ponte di corde dietro il tempio.

MINI GUN

La piccola collezione di Mini Gun, Tek Armour e vite extra che vedete nella caverna è bloccata da stalattiti. Tornate in questo livello quando avrete il Granade Launcher per aprirvi un passaggio.

CHIAVE LIVELLO CINQUE

Nuotate dal checkpoint al lago -in alto vedrete l'ultima chiave- e cercate un tunnel subacqueo in profondità. La caverna finisce in una sporgenza sopra il portale d'uscita. IMPORTANTE: prima di correre verso la salvezza, guardate dietro il portale e dirigetevi a destra per raccogliere l'ultima chiave. Altrimenti dovrete ricominciare da capo...



LIVELLO TRE- THE ANCIENT CITY

ULTRA HEALTH

I primi due piccoli edifici che vedete hanno dei bonus sul tetto- Ultra Health a destra, il primo portale bonus sulla sinistra. Salite le scale fino al primo piano, saltate in diagonale verso la fila di pilastri e passate da uno all'alto con lunghi salti.

PRIMO PIANO

Attraversate la pozza centrale fino allé scale per il secondo piano.
Secondo piano
Attraversate lo stretto passaggio di legno per le scale verso il terzo piano.

TERZO PIANO

La pozza centrale ha un tunnel basso ad una estremità... nuotateci dentro per uno zainetto e dieci caricatori, prima di prendere le scale per il quarto piano.



rigeneratori. Uccidendo i Pur-lin si aprono le gabbie.
Portali per il quinto piano.

CHIAVE LIVELLO QUATTRO

Teleportatevi da dentro il Save Point al tetto. Saltate a sinistra, quindi verso un muro perimetrale, poi dirigetevi al piccolo rifugio in fondo per prendere la chiave che cercavate.

QUINTO PIANO

Per lasciare questo piano, dovete attivare un'imponente scalinata posta all'estremità: l'interruttore è subito sulla sinistra, ma su una sporgenza alta protetta da un Sergeant. Per arrivarci potete seguire il percorso che segue il muro perimetrale e poi saltar giù nel punto giusto. OPPURE potete prendere una scorciatoia ed evitare l'imboscata, saltando dall'utile palma vicina.
L'interruttore nell'edificio centrale è un trappola che non farà altro che liberare altri nemici. Quindi, non azionatelo. Fate i bravi.



TERRAZZO

Sul lato sinistro del terzo piano dovrete localizzare una scala e salirci per arrivare ad una porta, dalla quale potete saltare verso i tetti degli edifici di fronte. Troverete una Tek Armour e delle munizioni sui tetti circostanti. Per gli edifici rimasti, basta prendere le scale per il quarto piano, andare a destra e saltare giù sul tetto. Guardatevi in giro e prendete lo zainetto e le Tek Arrows.

QUARTO PIANO

È diviso in diverse sezioni distinte:
Il primo edificio accanto al checkpoint ha un passaggio segreto in cima che porta a diversi Life Force.
Il Save Point è nella cabina all'estremità. Turok può arrampicarsi sulle palme circostanti -alcune contengono cartucce-, ma saltando dalla cima degli alberi, potete prendere lo Spirit Shield sopra l'entrata della cabina, prima di fare irruzione, eliminare gli avversari, liberare il save point e renderlo il vostro QG principale per tutte le successive operazioni in città.
Gli edifici sui lati hanno delle gabbie con Auto-Shotgun, cartucce e



TEK ARMOUR

La stanza sul retro del tempio di sinistra contiene un interruttore che toglie le sbarre dalla nicchia centrale. O, se solo aveste una Pulse Rifle...

MUNIZIONI E RIGENERATORI

Incuriositi da quel Pur-lin dietro le sbarre del tempio all'estrema destra? Una volta abbassata l'enorma scalinata, scendete giù e ispezionate i muri della stanza di destra per un tunnel basso, appena sotto l'acqua. Attraversatelo a nuoto verso una pozza, dalla quale parte un altro tunnel subacqueo che vi porta all'interno del tempio.

CHIAVE LIVELLO CINQUE

Continuando in avanti dall'enorme scalinata arriverete ad un teletrasporto che vi porta ad una sezione tutta nuova a forma di croce, al cui centro c'è la chiave. I due edifici laterali contengono munizioni e un sacco di nemici con cui usarle. La struttura più lontana ha dei gradini che portano in alto (a 25 rigeneratori e un portale bonus) e in basso (ad una scalinata bloccata da un Pur-lin). Nei sottorranei c'è una piattaforma fluttante circondata da statue, il cui teletrasporto vi riporta al terzo piano. Prima di lasciare questa sezione, cercate la Tek Armour dietro la struttura.

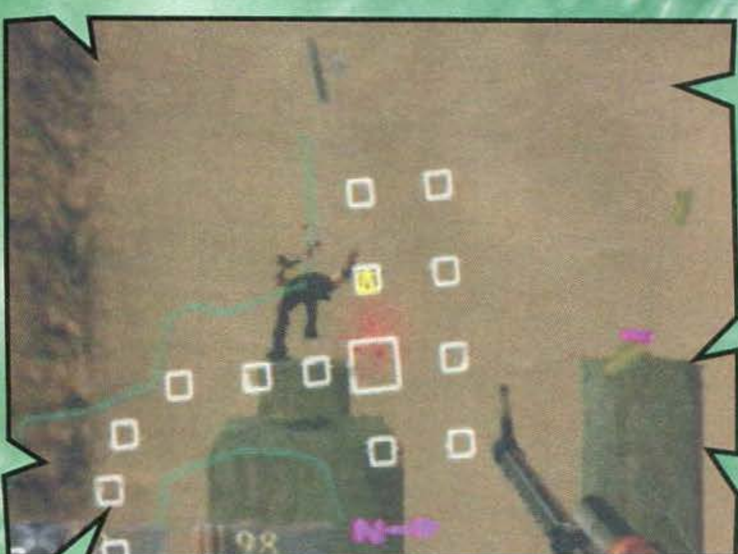


SOPRA LA CITTÀ

Quando arrivate, vedrete un teletrasporto che si apre per voi. Questo nuovo teletrasporto vi manda all'alto muro perimetrale del quarto piano. Seguitelo fino ad un interruttore, poi correte indietro verso il cancello di legno che avete aperto temporaneamente. Da qui, teleportatevi all'ultima sezione nelle montagne sopra la città. Il tunnel a sinistra è una trappola insidiosa, quindi andate verso la postazione di guardia, tuffatevi in acqua ed uscite di fronte alla collinetta erbosa. Premete gli interruttori per sollevare i pilastri e passate di sporgenza in sporgenza (dopo l'ultima serie, potete saltar giù su una roccia e di qui ad un tetto pieno di bonus). Evitate le trappole seguendo il percorso sulla scarpata con molta cautela.

SAVE POINT DUE

L'interruttore vicino solleva le sbarre nella caverna sottostante (consultare la mappa). Azionatelo, saltate giù, raccogliete l'Ultra Health e teletrasportatevi indietro per salvare.



PEZZO DEL CHRONOSCEPTRE

Salti insidiosi a volontà! Se volete il Chronosceptre, dovrete seguire i pilastri esterni a sinistra dalla prima diramazione fino ad arrivare ad una parete coperta di liane. Saltate, aggrappatevi e salite per avere il pezzo. Prima di entrare nel portale, tornate indietro e calatevi giù (cercate un quadrato rosa sulla mappa).

CHIAVE LIVELLO CINQUE

L'ultima chiave è protetta dal primo boss del gioco. Prima di saltare nell'arena dei gladiatori, nuotate nelle quattro pozze circostanti per avere munizioni e Tek Armour. Potreste anche prendere armi migliori dal quarto livello, prima di affrontare la battaglia.

STAGE UNO- ARMOURED JEEPS

Il guidatore può lanciare granate solo quando gli siete davanti; continuate ad inseguire la jeep da dietro, voltarvi e correre all'interno mentre allarga la traiettoria. Siete piuttosto al sicuro, quindi usate proiettili e Tek Arrows.

STAGE DUE- THE COMMANDER

L'Auto-shotgun con gli esplosivi è perfetto, anche se è difficile prendere la mira. È troppo veloce da affrontare a distanza ravvicinata, quindi correte all'indietro mentre sparate e usate il campo di forza centrale come copertura. Le munizioni compaiono a caso, quindi un giocatore esperto dovrebbe ridurlo in fin di vita e uscire dalla lotta per ricaricare le armi. Fatelo fuori e raccogliete la Pulse Rifle, prima di prendere la chiave.

LIVELLO QUATTRO- THE RUINS

Per cominciare, andate DIETRO il portale d'entrata e tuffatevi nelle cascate. Nuovate in giù attraverso i tre laghi collegati e tuffatevi verso un tunnel che porta ad una caverna. Teletrasportatevi quando arrivate in fondo. Fatevi strada lungo i gradini e le scale finchè non trovate un masso vicino al checkpoint: l'entrata della caverna dall'altra parte ha un teletrasporto per una sporgenza più in alto, usatelo.



GRANADE LAUNCHER

Cercate un muro di liane da scalare sul lato destro del precipizio ed esplorate questa sezione segreta, raccogliendo lo zainetto e altri

bonus. Da un angolo potrete saltare verso il lancia granate che avete visto prima. Tornate indietro per completare il percorso principale, fino ad arrivare sopra il portale d'entrata. PRIMA di saltare giù, seguite il sentiero fino alla chiave.



MINI GUN

Attraversate il ponte dal portale e andate dritti verso il primo cumulo di rovine fino al limite della scarpata. C'è un'isola segreta tra la nebbia e sulla mappa vedrete i resti di un ponte crollato. Calatevi giù e cercate la sporgenza sottostante a portata di salto. L'edificio contiene Tek Armour e Arrows e potete prendere una Mini Gun saltando sul tetto dai muri crollati sul retro. Per tornare indietro, saltate ancora sulla lunga sporgenza e passate su quella più piccola e poi al muro coperto di liane.

CHIAVE LIVELLO SEI

Dal portale d'entrata, dirigetevi alle prime rovine e girate a sinistra al limite della scarpata. Seguite lo stretto sentiero fino ad un cortile di statue. Correte velocemente in avanti e indietro (come prevedibile, le statue si risvegliano), poi osservate la rissa che si scatena. Sono tutti occupati a farsi fuori a vicenda per preoccuparsi del vostro Turok, quindi potete rilassarvi un pochino. L'interruttore abbassa il campo di forza quando tutti i mostri sono morti. Continuate a teletrasportarvi e a far fuori i nemici (per aprire i cancelli) finchè non arrivate alla chiave.



SAVE POINT DUE

Dalle prime rovine, andate a destra, attraversate il checkpoint e saltate sulle rocce fiammeggianti fino a dove stava il prete.
L'interruttore per il cancello di legno è il pilastro segnato in rosso sulla mappa.
Un sentiero si dirama su un lato. Potete vedere il pezzo di Chronosceptre attraverso il pavimento, ma non potete ancora prenderlo.
Attraversate il cancello e andate dritti fino ad un'ampia sezione





esterna con il Save Point due in cima allo ziqqurat centrale. Per ora, però, proseguite ed eliminate il Pur-lin per accedere al teletrasporto.



CHIAVE LIVELLO SEI

Il teletrasporto vi manda in un labirinto di staccionate (una granata lanciata oltre il muro vi aiuta ad eliminare gli ultimi due Sergeants nascosti dietro l'albero). Esplorate la catacomba: quando vi ritroverete di fronte al checkpoint, camminate all'indietro per entrare in un falso muro fino ad un'area segreta con le munizioni per la Mini Gun. Attraversate il ponte fino alla fortezza e fatevi strada fino ad un'area con sacchi ondeggianti.

PEZZO DEL CHRONOSCEPTRE

Tornate al Save Point due. Uccidete il prete fermo sul blocco per abbassare il cancello alle sue spalle. Dei nove teletrasporti, solo il terzo sulla sinistra è importante (quello vicino alla palma centrale). Calatevi tra le colonne e ispezionate il muro per una sezione bianca: attraversatela per un Granade Launcher, saltando sulle statue per un Ultra Health super segreto. Procedete verso il Save Point. Alla fine del primo corridoio c'è un altro falso muro (ispezionatelo bene per un'altra apertura con una scatola di granate). Proseguite verso l'utile teletrasporto.

La fontana, bisogna dirlo, è enorme: dovrete saltarci dentro dalla rampa e salire sul pilastro centrale, per essere sollevati fino al pezzo di Chronosceptre. Brutte notizie: quelli attorno al pilastro non sono normali Leapers, quindi prendete il pezzo e correte indietro al teletrasporto. Tornate alla stanza con i quattro interruttori e attivateli tutti (cominciate dalla sinistra, da dove siete appena arrivati, e procedete in senso antiorario) per creare una scalinata temporanea. Salite sul magico pilastro d'acqua e usate R per arrivare fino in cima. Sulla mappa vedrete una sporgenza, quindi uscite dall'acqua e premete R per saltarci sopra. Le colonne da cui siete entrati sono diventate un labirinto.

GRANADE LAUNCHER

Dal Save Point due, saltate verso il bonus viola a mezz'aria e vi ritroverete su un ponte. Potete stare dove lampeggiano le luci e, proseguendo, queste si muoveranno per mostrarvi il sentiero sicuro.

TRE PILASTRI

Attivare gli interruttori trasforma i pilastri in gradini: in cima troverete rigeneratori, armatura e Mini Gun. Per salire sul primo gradino dovete trovare il teletrasporto corrispondente ad ogni pilastro.

1) Attraversate il pozzo di lava chiuso dal masso e continuate a salire.
2) Cercate le rovine con un bonus vita e salite sui resti a forma di L.
3) Infine, salite le rovine accanto ai nove teletrasporti.

FINI STRATEGIE

POPOLAZIONE: ZERO

Ogni mondo è suddiviso invisibilmente in aree che contengono generatori di nemici: uccidete un dinosauro e presto arriverà il suo rimpiazzo. L'effetto è di avere sempre qualcuno a cui sparare, ma se vi fermate davanti ad un generatore abbastanza a lungo potete, con un po' di pazienza, distruggere tutte le creature che contiene. Avanzando lentamente e liberando ogni campo dai nemici che incontrate, potrete assicurarvi una via sicura per il save point più vicino. Le munizioni sono più che sufficienti a massacrare tutti. Se vi risulta difficile, rigiocate ogni pezzetto con questa tattica e salvate solo i risultati migliori.



NON SONO STATO IO

I mostri possono ferirsi accidentalmente a vicenda nel tentativo di beccarvi, dando vita ad una lotta intestina. Quale modo migliore per risparmiare sulle munizioni? Sfruttate le opportunità (correndo tra i proiettili), mettetevi comodi e godetevi lo spettacolo.

TI HO BECCATO

Il motore di gioco, oltre a rendere così efficace il movimento diagonale, vi permette anche di vedere con la coda dell'occhio. Quando sospettate un'imboscata, giratevi sul posto per vedere cosa appare ai lati dello schermo. Localizzate il bersaglio, sparate nella nebbia aspettate l'esplosione di sangue, il sordo tonfo o le urla agonizzanti. Il che, di solito, è un ottimo segno.





COLTELLATE

Il vostro coltello provoca seri danni a insetti e umani, con un raggio d'azione che funziona anche attraverso i muri! Provate a calarvi da una sporgenza su un Poacher per farlo fuori prima di toccar terra.

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA
DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!



NELLE PRINCIPALI EDICOLE

RANDOM

MANX TT

SATURN

Per aver le superbike:
Premte contemporaneamente i pulsanti L, R, A, B, C, X, Y, Z- nella schermata delle opzioni principali. Bisogna essere un ragno per farlo.

COMMAND & CONQUER

SATURN

Password GDI:
Livello 2- 3 I Z 5 0 W N 4 A
Livello 3 - D N B 3 I G X X G
Livello 4 - B 4 E S C E Z E E
Livello 5 - Y X 5 Z G 2 P Z 7
Livello 6 - W E 8 2 T 6 D F X
Livello 7 - A L T E G U R P U
Livello 8 - G O 0 2 Y M 4 6 C
Livello 9 - F 6 6 Q Q D V L A
Password NOD:
Livello 2 - O S K C 2 U D T E
Livello 3 - 2 Z X 0 3 E G G 9
Livello 4 - 5 1 5 I F 1 B E S
Livello 5 - C 4 8 6 0 O V N 5
Livello 6 - I 8 U 0 1 V A D D
Livello 7 - S D H K W P 9 G K
Livello 8 - C 4 Q X W 7 B U T
Livello 9 - I P B Z 9 E 7 U B
Livello 10 - G 6 F E X C T L A

LANDSTALKER

MD

Codici Action Replay
Per cuori infiniti
-GAMA-AAL6 GAMA-AAM2

Schermi vuoti
-ACNA-CAD6 ACNA-CAF6

Saltare a qualsiasi altezza
-DBAA-BAAC

NBA JAM EXTREME

SATURN

Per avere giocatori con corpi piccoli e teste grosse extra:
Nello schermo di selezione delle teste grosse, premere Su, Giù, Sinistra, Destra, Giù, Su e poi selezionare YES.
Per avere piedi grossi:
Tenete premuto Sinista o Destra mentre abbandonate la selezione delle teste grosse.
Modalità bonus Head-er-oids:
Tenete premuto Su e Extreme su tutti i quattro pad mentre lasciate lo schermo Team Select.
Per le caricature gommose
Tenete premuto Su alla fine della sequenza finale, prima che lo schermo scompaia.
Per turbo infiniti:
Premete turbo e schiacciate Su, Giù, Su, Giù e poi rilasciate il turbo.
Per la modalità gioco da spiaggia:
Pass x2, turbo, extreme, turbo, pass x2.
Super tiro arcobaleno:
Turbo x5, pass, pass, turbo x6.
Assistenza computer Spenta:
Extreme, turbo, pass, pass.
Modalità mani veloci:
Pass x3, turbo x3, extreme x3, pass x3.
Spinta potente:
Turbo x2, pass x2, turbo x2, pass x2.

VIRTUA COP

SATURN

Game over
Accedete al livello quattro, fermate la bomba e andate nella schermata di selezione livello. Invece che sparare ad uno dei riquadri del livello, sparate alla freccia che spunta dal margine in basso del riquadro del livello uno. Continuate a sparare finchè il timer si esaurisce e dovreste cominciare dalla fine del gioco!

SONIC 3D BLAST

SATURN

Accesso a tutti i livelli:
Dopo aver preso tutti i sette smeraldi del caos, andate nella schermata delle opzioni e selezionate Start. Apparirà una selezione dei livelli e potrete accedere ad ogni schermo.
Salto livelli: durante il gioco tenete premuto A o B o C e premete Start. Nella schermata di Start, premete Su, Destra, A e C. Mentre giocate, mettete in pausa e premete:
A- Per saltare un act
B- Per saltare un livello
C- Per saltare all'ultimo livello
III- Per avere una vita
J- Per avere una medaglia
K- Per avere tutti gli smeraldi del caos

FIFA '96

SATURN

Cominciate una partita e mettete in pausa. Andate nella schermata delle opzioni e inserite una sequenza. Dovreste sentire un suono che vi avverte che il trucco ha funzionato.
Palla ad effetto: Z, A, B, Z, B, B
Palla Pazza: B, A, Z, B, B, Z, A, B
Potenza: Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z
Portiere: A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z, Z
Attacco Super: A, A, A, A, A, Z, B
Mura Invisibili: B, B, B, Z, A, A, Z
Shoot out: A, Z, A, B, A, Z
Dream team: A, A, Z, Z, B, B, A, A
Stupid team: A, Z, B, A, Z, B
Una volta inserita, uscite dalla schermata opzioni, rientrateci e premete A.

MORTAL KOMBAT 2

SATURN

Per entrare in modalità cheat:
Aspettate le immagini d'introduzione e premete Giù, Su, Sinistra, A, Destra, Giù, B, Y, C e poi Start.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

SATURN

Per giocare nella modalità arcade originale:
Premete A, C e Start sul controller due e continuate a premerli mentre accendete il gioco. Non mollateli e apparirà la schermata iniziale dell'arcade. Il pulsante L aggiunge i credit e R è lo Start.

SUPER MARIO 64

N64

Una volta ucciso l'ultimo Bowser, potete guardarvi intorno usando il joystick 3D sul controller due.

SUPER STREET FIGHTER 2

SNES

Nella schermata matchplay elimination, selezionate matchplay e premete C, R, L, R, R, L sul controller due più in fretta che potete. Dovreste sentire la risata di Chun-Li e potrete scegliete un giocatore fino a otto volte.

DKC2

SNES

Prendere 75 Kremcoin nel primo livello:
Andate nel livello Pirate Panic ed entrate nella cabina di Captain K. Kool. Non toccate niente, lasciate la cabina e saltate sulle prime due banane che vedete.
Proseguite e prendete il casco di banane sui barili. Ora tornate alla cabina, prendete il palloncino e ripetete la sequenza.
Quando tornerete vedrete un Kremcoin fluttuante. Prendetelo e riceverete 75 Kremcoin!

SUPER STREET FIGHTER 2

SNES

Per un combattimento velocizzato nel torneo Com V Com, premete B durante la lotta.

MEGA MAN 7

SNES

Password modalità SF2: 1415-5585-7823-6251

COOL SPOT

SNES

Tenete premuto L e R e premete Select 30 volte quando accendete il gioco.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

N64

Inserite i seguenti codici nel menu cheat per scoperchiare i segreti di questo gioco:
D, L, K, T, D, R- Modalità wireframe. Tutto viene rappresentato in bianco e nero e potete vedere il modello tridimensionale.
S, N, F, F, R, R- Modalità discoteca. Avrete una grossa dose di luci stroboscopiche e di nemici che ballano.
F, R, T, H, S, T, H, T, T, R, L, S, C, K - Vite infinite.
T, H, B, S, T- Galleria di personaggi. Funziona fuori dal gioco per visionare tutte le creature.
F, D, T, H, G, S- Mostra i credits.
T, H, S, S, L, K, S, C, L- Modalità fantasma, invincibilità e nemici lenti.
C, M, G, T, S, M, M, G, G, T, S- Tutte le armi del gioco.
B, L, L, T, S, R, R, F, R, N, D- Munizioni infinite.

DAYTONA CCE

SATURN

Modalità Mirror:
Tenete premuto XYZ e premete C nella selezione circuito.

TOMB RAIDER

SATURN

Selezionare qualsiasi livello:
Premete Select, L2, R2, R, L1, q, R2, L2
Paul Maguire, Tyne-and-Wear

KILLER INSTINCT

SNES

Per far girare il gioco più lentamente: Nella schermata VS premete e tenete premuto Sinistra e R X B e dovreste sentire un rumore sordo.

SONIC 3D

MD

Per venire trasportati nel livello successivo:
Dopo la selezione del livello, nella schermata "Press Start", premete B, A, Destra, A, C, Su, Giù, A. Premete la pausa durante il gioco e poi A.

KILLER INSTINCT GOLD

N64

Per accedere a tutte le opzioni, livelli 1-5:
Quando compare il profilo del personaggio, premete Z, B, A, Sinistra, A, Z.
Per usare Gargos:
Quando compare il profilo del personaggio, premete Z, A, Destra, Z, A, B.

TOY STORY

SNES

Per selezionare qualsiasi livello:
Nel livello uno, quando arrivate al contenitore dei soldati, premete Giù per cinque secondi, premete Start e poi Select per saltare i livelli.

ULTIMATE MK3

SNES

Tutti alla prima schermata Start/Options:
Roba forte: Destra, Su, B, B, A, Giù, Su, B, Giù, Su e B
Roba ancora più forte: Su, B, A, Sinistra, Giù e Y
Roba strana: B, A, Giù, Giù, Sinistra, A, X, B, A, B e y
Smoke umano: Sceglete Robo Smoke nella schermata VS. Tenete premuto Sinistra, Blocco, Correre, Calcio Alto e Pugno Alto.

FIFA '95

MD

Per avere il Dream Team:
Appena prima dell'inizio della partita, andate nella strategia della squadra e premete Sinistra, A, B e C (assieme).

BATMAN RETURNS

MD

Per saltare gli stage:
Nella schermata delle opzioni selezionate Driving e tenete premuto Sinistra. Schiacciate B e andate su Difficult, continuate così fino in fondo. Sentirete un trillo e nel gioco premete C per saltare il livello.

ALIENS 3

MD

Per Saltare i livelli:
Nella schermata delle opzioni premete C, Su, Destra, Giù, Sinistra, A, Destra, Giù sul controller due. Nel controller uno premete C, A, B durante il gioco per saltare di livello.

BATMAN

MD

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto B e premete Start. Batman diventerà innocuo.

ZOOL

MD

Per saltare di livello:
Mettete il gioco in pausa. Premete C, Destra, A, B, B, A, Sinistra, Sinistra, A, Destra e Giù. Ora tenete premuto Destra per il livello successivo.

SONIC 2

MD

Per far girare il gioco alla moviola:
Selezionate i suoni 02, 09, 65, 17. Andate nella schermata di selezione livello e ascoltate 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Quando avete finito, premete e tenete premuto A e Start finchè non apparirùà Sonic, poi mettete il gioco in pausa e tenete premuto B. Ora il gioco girerà alla moviola.
Premete C e il quadro si muoverà frame per frame. Premete A per resettare il gioco.

SUPER BOMBERMAN 3

SNES

Per avere due livelli di battaglia segreti:
Nella schermata del titolo picchiettate rapidamente X finchè non sentirete una musichetta. Aspettate finchè la musichetta è finita prima di fermarvi. Ci vogliono 20 secondi (non usate il joypad con l'autofire perché non funziona).
Lo Stage 11 è Superstar e lo Stage 12 è Happy Happy. Inoltre inserite la password 5656 e avrete un Bomberman dorato in tutti i livelli speciali. Inserite 3200 per avere quasi tutti gli oggetti nel gioco normale.

STUNT RACE FX

SNES

Per fare andare ancora più veloce la macchina piccola:
Premete Start, poi Y. Per farla andare lenta premete L, R.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SNES

B, A, B, B, B, B, B, B, B, B- Calci
A, A, B, B, Y, Y, X, X- Dream Team
B, A, R, B, Y, L- Palla ad effetto
R, R, R, R, R, L, R- Super Attacco
X, A, B, Y, Y, B, A, X- Palla Pazza

STARWING

SNES

Per attraversare ogni nave nel gioco:
Nella schermata continue, premete Y sul controller due.

TOTAL CARNAGE

SNES

Quando avete tra i 1000 e i 2000 punti, inserite YAWDIM nella schermata degli high score e poi premete Destra per una nuova schermata delle opzioni. Poi premete ABXY per sentire delle strane voci.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

SATURN

Per vedere i credits:
Selezionate Practice nell'Arcade Mode, selezionate una macchina, poi, mentre scegliete il circuito, tenete premuto X e Y, Giù e selezionate il circuito con C. Rilasciate X e Y mentre zoomate per cominciare.

VIRTUA FIGHTER 2

SATURN

Dural dorato:
Premete Giù, Su, Sinistra, poi A e Destra nella schermata di selezione personaggio.

JURASSIC PARK

MD

Inserite N, Y, U, K, N, Y, U, K come password. Comparirà il messaggio "Second Controller Enabled". Poi usate il pad del giocatore nel modo seguente:
D-pad -Attraversare i muri.
A- Moviola
B- Ricarica munizioni e vita
Start- Ritorna alla normalità
Poi andate nelle opzioni e mettete la difficoltà su Easy. Iniziate il gioco e dovreste avere uno scheletro di T-Rex sullo schermo con tre nuove opzioni- Level Select, Player Select e Sound Test, così che potrete giocare un livello dei raptor come il Dr. Grant!

UNIRALLY

SNES

Per vedere la fine del gioco:
Premete Giù, Sinistra, Destra e B nella schermata del titolo per evitare di dover giocare fino alla fine.

ALADDIN

MD

Nel livello della lampada, prendete il vaso blu e poi saltate verso il mercante. Non comprate niente, ma prendete la gemma, la vita e morite. Ripetete la cosa finchè avrete un sacco di gemme e poi comprate ciò che volete.

Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI!!!

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Permuta dell'Usato

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

GIOCHI PER 3DO, NEO GEO CD, SEGA CD E MEGA CD	DA L. 40.000
GIOCHI NINTENDO E MASTER SYSTEM	DA L. 20.000
GIOCHI SUPER NINTENDO E MEGADRIVE	DA L. 30.000
GIOCHI PLAYSTATION E SATURN	DA L. 50.000

AVELLINO
Via Guarini, 23

MULTIMEDIA

COMPUTER - VIDEOGAMES - GIOCHI DI SOCIETA'

BENEVENTO
Via Torretta, 19



Nei nosti negozi puoi trovare giochi e programmi educativi per il tuo computer.



Vasto assortimento di titoli PlayStation, Saturn, Ultra-64, Megadrive, GameBoy, Super Nintendo.





Software&Co. GiG ELECTRONICS HALIFAX LEADER C.T.O. S.p.A. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI Tel. 0825-37110 Fax 0825 683075 / 37110 DISPONIBILE LISTINO RIVENDITO

ANNUNCI

VENDO

VENDO i seguenti CDRom per Sony PSX PAL: Crash Bandicoot L. 50.000, Tekken 2 L. 70.000, X2 L. 70.000, Street Fighter Alpha L. 40.000, WipeOut L. 40.000, Novastorm L. 30.000, Project Overkill L. 60.000. Tutti usati pochissimo, manuale in italiano e trucchi, tutti in perfette condizioni.
Luca - tel. 049/9100100 - 0338/2027853 ore pasti

VENDO SNes (Euro) + 10 giochi tra cui: Fifa 94, 95, 96, Internationale Soccer Super Star, F1, Nigel Mansell + 2 joypad + adattatore universale. Il tutto a L. 1.000.000 o prezzo da concordare.
Matteo - tel. 0861/761222 ore pasti

PC FX, PC Engine, Mega Drive, Mega CD, Famicom, SFamicom. Titoli originali introvabili in Italia **VENDO.**
Max - tel. 02/4234464

VENDO per N64 i seguenti giochi, tutti nuovissimi: Pilotwings 64 (JAP) L. 90.000, Shadow of the Empire (USA) L. 110.000, Turok (USA) L. 120.000. Tutte le cartucce sono state usate poche volte.
Marco - tel. 015/741606 ore serali

VENDO Sony PSX Universale, con 7 giochi tra cui: Winning Eleven 97, Destruction Derby 2, WipeOut 2097, NBA Live 97, Resident Evil. 2 Memory Card, 2 joypad cavo Scart a sole L. 600.000, vendo inoltre giochi per SNes da L. 30.000 in su.
Alberto - tel. 0331/202695

VENDO N64 in condizioni nuovissime; inoltre vendo Super Mario 64 e Turok: il tutto a L. 290.000 per motivi finanziari. Massima serietà.
Luca - tel. 02/70634011 pomeriggio

VENDO per PSX PAL i seguenti giochi: Actua Soccer e NBA Live 96 a L. 50.000 cad., Command & Conquer e Broken Sword a L. 60.000 cad., Legacy of Kain e Exhalibur in italiano a L. 70.000 cad. Comprese spese di spedizione. Vendo inoltre GG con 17 giochi completi di istruzioni e alimentatore a rete a L. 400.000.
Alberto - tel. 051/6269043 ore cena

VENDO Pandora Directive, Gabriel Knight 2 it., Outlaws L. 50.000, Crusade no Remorse, Spycraft it., S. S. Director's Chair it., Broken Sword it. a L. 30.000 cad. Cronicles of the Sword it., Rebel Assault II a L. 20.000. Tutti a L. 200.000.
Paolo - tel. 0585/44686 ore pasti

VENDO SNes con i seguenti accessori: tutto per collegamento TV, 2 joypad (tra cui uno professionale), 3 giochi: Super Street Fighter 2, Killer Instinct, I.S.S. Deluxe. Il tutto a L. 300.000 (6 mesi di vita). Vendo inoltre Nintendo con i seguenti accessori: tutto per collegamento TV, 2 joypad, 2 giochi: Mario Bros e Super Mario Bros. Il tutto a L. 150.000 (1 anno di vita).
Davide - tel.. 085/74470 ore pasti

VENDO Sega Saturn 4 mesi di vita (come nuovo) completo di garanzia e 6 giochi originali: VF 2, Paradius, WW Soccer 97, Fifa 97, MK 2, Hexen. Tutto a L. 450.000. Zona di Bologna.
Luca - tel. 6146795 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per Saturn: Destruction Derby, Skeleton Warriors, Panzer Dragoon 2, Baku Baku Animal, Tunnel B1, Toshinden Ura, Vampire Hunter, Wing Arms a L. 50.000 cad.
Riky - tel. 035/752596

VENDO per SNes PAL: Doom, Donkey Kong 2, in ottime condizioni a L. 55.000, prezzo trattabile. Cerco inoltre riviste videogiochi. Annuncio sempre valido.
Enrico - tel. 0423/858254

VENDO Neo Geo + cassetta in perfettissime condizioni, completo ancora di imballaggio. Il prezzo è di L. 100.000 trattabili.
Luca - tel. 0583/953912 ore pasti

VENDO SNes 16 bit con 2 joypad e 6 giochi tra cui: Street Fighter II, NBA Live 95, Puzzle Bubble, Super Mario World, Striker e I.S.S. Deluxe. Tutto in ottime condizioni, neanche 4 mesi di vita. L. 320.000 trattabili.
Crescenzo - tel. 059/652525

VENDO per PSX PAL WipeOut L. 30.000, Street Fighter 2 Alpha L. 60.000, Formula 1 L. 63.000. SNes (USA), 2 joypad, scart, converter, L. 100.000, Rock'n'Roll Racing, Stunt Race FX, Soccer Shootout L. 40.000 cad., World Cup Soccer (JAP), Super Bomberman (PAL) L. 30.000, Spiderman & X-Men, Super Mario World L. 25.000 cad., 3 giochi per GB L. 30.000 (+ spese postali).
Nicola - tel. 0765/488507 ore pasti

Sega Saturn, versione PAL, con adattatore universale, 1 joypad, imballi e istruzioni originali, cavi, 3 giochi (Daytona Usa, Sega Rally, Cyberia) e CD Demo, 1 mese di vita, **VENDO** a L. 360.000 o scambio il tutto con Nintendo 64 (qualsiasi versione). Eventuale conguaglio.
Stefano - tel. 0331/361569

VENDO per PSX PAL giochi: Toshinden 2 L. 50.000, Need for Speed L. 40.000, Fifa 96 L. 35.000, Fade to Black L. 50.000, Gunship 2000 L. 55.000, Ridge Racer Revolution L. 50.000, Alien Trilogy L. 50.000, Die Hard Trilogy L. 50.000 ed altri. In blocco L. 500.000 in regalo 10 CD Demo giocabili. Annuncio valido solo per Milano e provincia.
Enzo - tel. 02/8136799

VENDO SNes in ottimo stato + 2 joypad con prolunga + adattatore + 15 cartucce (tra cui Yoshi Island, Super Mario RpG, Chrono Trigger, International Soccer Deluxe) al prezzo super di L. 350.000, o scambio il tutto con Nintendo 64. Max serietà.
Antonello - tel. 085/4151891 ore pasti

VENDO Victory Goal, Virtua Fighter 2 e Nights per Saturn in blocco a 180.000 oppure sfusi. Vendo inoltre MD a 12 giochi (Cool Spot, Fifa 94, Streets of Rage 3, Eternal Champion, ecc.) e moltissime riviste: Consolemania, Game Power, Mega e Super Console.
Manuel - tel. 0445/490434

VENDO PC 128 + manuale + 2 Navigator + 19 giochi di vario genere a L. 140.000, il tutto in ottime condizioni!! In regalo 2 Games Secrets per Sega e Nintendo.
Daniele - tel. 011/9832870

VENDO console SNes PAL con 2 joypad + Sim City + Street Fighter II Turbo a L. 150.000. Vendo inoltre console Mega Drive con 1 joypad + Bonanza Bros + Sonic + Agassi Tennis a L. 100.000.
Christian - tel. 0521/875287 dalle 15 in poi

VENDO SNes (nuovo) a L. 100.000 + spese. Vendo MD + 2 giochi a L. 100.000 + spese.
Luca - tel. 0338/6750986 dopo le 18.30

VENDO N64 PAL (2 settimane di vita) a L. 430.000. Vendo inoltre Memory Card (con i record di Super Mario 64 e Fifa 64) a L. 50.000 e il gioco Fifa 64 a L. 159.000. Tutto perfetto, quasi mai usato. Prezzi trattabili.
Emanuel - tel. 011/4051244 ore pasti

VENDO SNes + 2 joypad + cavo scart + Super GB + 11 cassette tra cui: Chrono Trigger, Internationa

Superstar Soccer 2, Final Fantasy 3 a L. 580.000. Vendo inoltre MD + adattatore Master System + 2 joypad + 11 cassette Master System + 12 cassette MD a L. 650.000.
Alessandro - tel. 02/58315513 dopo le 15

VENDO console N64 Euro, in garanzia, con i giochi Shadow of the Empire e Turok (fantastico!) a L. 350.000. PC CDRom F1 della Psygnosis, in italiano, originale, L. 30.000.
Tel. 051/732352

VENDO Sega Saturn JAP + 2 joypad + adattatore universale + arcade stick + volante + pistola e 15 giochi (imballi originali) tutto in blocco a L. 900.000.
Alessandro - tel. 0545/34160

VENDO N64, versione USA-JAP, solo un mese di vita, completo di garanzia e incluso nel prezzo un gioco (Doom 64) + Memory Card tutto a sole L. 450.000. Massima serietà.
Stefano - tel. 0368/936472 ore serali dalla 20.30 alle 22

VENDO Sony PSX + 2 joypad + Memory Card + 5 giochi (Fifa 97, NBA 97, F1, Tomb Raider, Tekken 2) a L. 300.000.
Simone - tel. 02/90516378 dopo le 19

VENDO/scambio per N64: Mario Kart 64 (JAP) L. 120.000, Wave Race (JAP) L. 90.000, Blast Corps (USA) L. 130.000, Mario 64 (USA) L. 90.000, Perfect Striker (JAP) L. 130.000.
Sandro - tel. 0347/2739721 - solo week-end tel. 0438/701244

VENDO Sega Master System 2 Plus con 2 joypad + pistola + 10 videogiochi fra i quali: Topolino, Paperino, Indiana Jones, Ghostbusters ecc. a L. 200.000 in ottime condizioni.
Marco - tel. 0571/711833 ore negozio

VENDO SNes + 22 giochi in blocco. Prezzo trattabile.
Riccardo - tel. 0383/44141 dopo le 21 - tel. 0368/250454

VENDO PC Packard Bell ancora in garanzia, Pentium 100 24 Mb Ram, Sound Blaster 3D, monitor 15 pollici, floppy 3.5, CDRom 4X, mouse, 10 CD vari tanti giochi, programmi: Navigator, Word, Lotus, Enncarta... L. 1.700.000 poco tratt.
Tel. 0185/395166 ore pasti

VENDO per Sega Saturn gioco originale perfetto stato World Wide Soccer 97 a L. 50.000.
Paolo - tel. 0337/306294

VENDO/cerco/scambio giochi per N64, PSX e Saturn. Inoltre vendo in blocco collezione completa di PSX Magazine + 10 CD demo a L. 50.000.
Roberto - tel. 085/959664 - 95303

VENDO GB a L. 30.000 + 6 giochi tra i quali: Mortal Kombat, Wario Land, Power Rangers, Street Fighter II, Tiny Toon, Killer Instinct a L. 20.000 cad. + trasformato + cavo tutto a L. 140.000.
Pietro - tel. 081/5724747

VENDO causa doppio acquisto, N64 con neanche due giorni di vita!! Vendo, inoltre numerosi titoli per PSX PAL tra cui: Tekken 2, Total NBA 96 e molti altri. Solo interessati.
Carlo - tel. 089/220378

VENDO causa doppio regalo il gioco Doom 64 per N64 a L. 110.000 trattabili. Annuncio valido solo per Milano.
Roberto - tel. 02/57301914 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per PSX PAL: Tekken, Loaded, WipeOut, Destruction Derby a L. 40.000 cad. e Adidas Power Soccer a L. 50.000. Vendo inoltre Sega Game Gear + Shinobi 2 a L. 120.000.
Giacomo - tel. 051/6146449

VENDO SNes + 2 joypad e 6 cassette (Super Mario All Stars, Eart Worm Jim 2, Street Fighter II, Donkey Kong Country 2, Kirby's Ghost Trap e Mortal Kombat 3, Street Fighter II sprovvisto di istruzioni. Tutto a L. 400.000. Zona di Vicenza.
Fabio - tel. 0424/99790

VENDO SNes PAL + 2 joypad L. 140.000 + i seguenti giochi: Super Mario World (PAL) L. 35.000, Super Street Fighter (USA) L. 50.000, Starwing (PAL) L. 25.000, Desert Fighter (PAL) L. 40.000, Jurassik Park (USA) L. 40.000 + Super Game Boy L. 50.000 oppure in blocco L. 290.000.
Marco - tel. 050/770078 ore cena

VENDO Nintendo 64 JAP, ricevuto per regalo e mai usato con i seguenti giochi: Mario 64, Mario Kart, Mortal Kombat, Calcio Giapp. Lenguage, Gioco di macchine Usa, 1 volante, adattatore per cassette universali. Il tutto con scatola + garanzia a L. 650.000.
Federico - tel. 06/39723718 - 0335/6388180

VENDO N64, versione JAP-USA, con 2 pad, 3 giochi: Star Wars, Mario 64, Mario Kart 64, imballi originali il tutto a L. 560.000.
Elia - tel. 0434/999393 ore pasti

SCAMBIO

SCAMBIO per PSX il gioco Destruction Derby con uno dei seguenti (oppure accetto proposte differenti): Alien Trilogy, Burning Road, Dark Stalkers, Iron e Blood, Mortal Kombat Trilogy, Loaded, Rayman, SuperSonic Racers, Alone in the Dark.
Giovanni - tel. 085/8007661 dalle 14 alle 15

SCAMBIO molti titoli per PSX. Ultime novità europee, americane e giapponesi.
Tommaso - tel. 0338/6221041 - Francesco - tel. 080/4954730

SCAMBIO per SNes Ultimate Mortal Kombat 3 con Super Street Fighter Alpha 2. Oppure lo vendo a L. 80.000, se lo acquistate in regalo Nintendo 8bit con 1 cassetta.
Dofand - tel. 0371/412472 dalle 15 alle 15.30

SCAMBIO/vendo/cerco giochi per N64, vendo/scambio giochi per SNes e MD. Ottimi affari.
Toni - tel. 081/5524109

SCAMBIO giochi per PSX PAL. Offro WipeOut (old version), Fade to Black, Olimpic Soccer, Magic Carpet. Cerco Sim City 2000, Bubble Bobble, Chronicles of the Sword, Legacy of Kain. Massima serietà. Astenrsi peditempo. Si accettano scambi solo di titoli originali e in buone condizioni (compreso il manuale).
Tel. 0736/39105

SCAMBIO il gioco Blastdozer (JAP) con uno dei seguenti giochi: Mario 64 (USA/JAP), Pilotwings (USA/JAP), Starfox (JAP/USA). Annuncio valido solo per Rimini.
Gianmaria - tel. 0541/375288 dalle 15 alle 17 - fax 0541/372288

CERCO

CERCO disperatamente i trucchi per prendere Super Akuma ed Evil Ryu di Street Fighter Alpha 2 per SNes!!! Aiutatemi.
Valentina - tel. 091/6853581 ore pasti

CERCO i seguenti titoli per SNes (qualsiasi versione): Ranma 1/2 (1, 2, 3, 4), King of the Dragons, King of the Round Table.
Gabriele - tel. 02/9101208

CERCO giochi per N64, Sony PSX, Super Nintendo e Mega Drive. Inoltre cerco console usate. Vendo anche PC Engine Coregrafx 2 con numerosi titoli da collezione. Max serietà.
Nicola - tel. 0347/4204844

CERCO Nintendo 64 europeo con massimo 2 giochi e 1 joypad. Prezzo da pattuire.
Ermanno - tel. 051/776375

CERCO per SNes PAL con libretto: Super Empire Strike Back, Another World, Duffy Duck, Pantera Rosa, Return Jedi, Micky and Minnie ed altri. Vecchie riviste.
Andrea - tel. 035/883582

CERCO Need for Speed 2 PAL per Sony PSX da scambiare.
Lorenzo - tel. 0376/618653

CERCO per Sony PSX, solo se originali e in buone condizioni, i seguenti giochi in versione PAL: F1, Tekken 2, Broken Sword, Destruction Derby 2, Sim City 2000 e Warhammer.
Marco - tel. 0572/79225 dalle ore 20 in poi.

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

HALIFAX E KONAMI: SQUADRA VINCENTE



International Superstar Soccer Pro

Preparatevi a entrare in campo con il miglior gioco di calcio mai uscito per PlayStation. La serie degli International Superstar Soccer torna alla grande nello splendore della grafica poligonale, mantenendo però tutta la giocabilità e la varietà dei suoi precedessori. • Possibilità di partecipare alla Coppa del Mondo o di crearsi un campionato personalizzato. • Movimenti dei giocatori assolutamente reali grazie all'uso del motion capture. • Tocchi di prima, triangoli, tiri al volo, tuffi di testa, rovesciate e altro ancora nel calcio più spettacolare della Konami. • Possibilità di cambiare i tipi di inquadratura per adattare la visuale di gioco a quella preferita. • Il miglior gioco di calcio per PlayStation, di sempre!

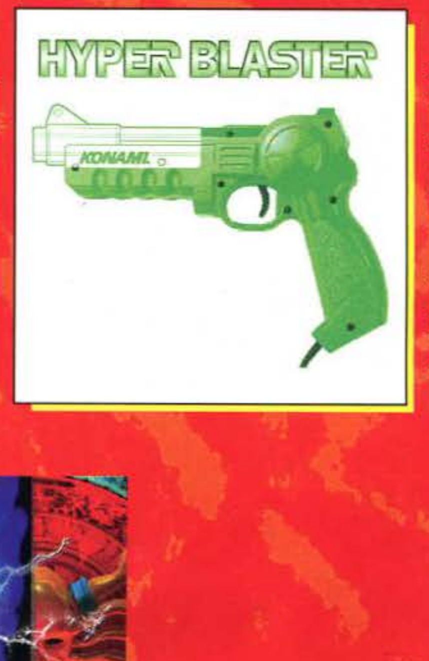


Road Rage

In un futuro non troppo lontano le gare di auto non si correranno più come oggi, ma a bordo di bolidi antigravitazionali capaci di raggiungere velocità da sogno. Saltate a bordo di queste vetture e sfidate la vostra abilità su circuiti al limite della resistenza umana!

Hyper Blaster

Se state cercando una pistola affidabile e precisa per la vostra PlayStation, non potete assolutamente farvi scappare la Hyper Blaster. Fantastica da usare con Crypt Killer.





Vandal Hearts

Dopo averci stupito con Suikoden, la Konami torna nel mondo dei giochi di ruolo con un titolo del tutto rivoluzionario. Grafica poligonale e la possibilità di gestire fino a dodici personaggi contemporaneamente sono solo alcuni dei suoi punti di forza.



Crypt Killer

Avventuratevi all'interno di sei cripte dimenticate dal tempo, ricche di ostacoli e pericoli; troverete mostri che dovrete affrontare a colpi di fucile per riuscire a ritrovare il tesoro finale. Uno sparatutto con mirino assolutamente da non perdere.

KONAMI®

PlayStation

HALIFAX

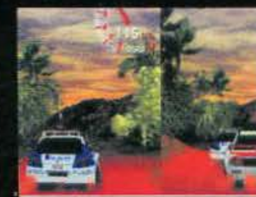
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Velocità senza precedenti!
Prendi parte ai Rally più prestigiosi del mondo!
Da 1 a 4 giocatori.



Sfida un amico in multiplayer!



Grafica strabiliante, 45 percorsi!
Condizioni di guida reali al 100%.



V-RALLY
97 CHAMPIONSHIP EDITION

Heart racing action



INFOGRAMES

PlayStation

HALIFAX

DISTRIBUTORE
ESCLUSIVO
PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA. PLAYSTATION IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.